DRAGON AGE: ORIGINS – ПЕРВАЯ РЕЦЕНЗИЯ В УКРАИНЕ

всё о компьютерных и видеоиграх

№12 (52) декабрь 2009

Gameplay

PC • X360 • PS3 • PS2 • PSP • WII • DS

Аллоды Онлайн
Силушка былинная

Risen
Готично!

Aliens vs. Predator
Чужой среди чужих

gameplay.com.ua

Гид покупателя

НОВЫЙ ГОД:
ЛУЧШИЕ ПОДАРКИ ПО ВЕРСИИ GAMEPLAY

Ревью

AION
КРАСОТА – СТРАШНАЯ СИЛА

ITC PUBLISHING

ITCPUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО
Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ
Литературная редакция
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА
Дизайн и верстка
ИВАН ЧУМАК
Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК
Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО
Фотографии
РУСЛАН АБСУРДОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ
Вице-президент, Директор по редакционно-издательскому делу
МИХАИЛ ЛАПТЕВ
Вице-президент, исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ
Директор по информационным технологиям
АЛЕКСЕЙ ГРУША
Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ
Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА
Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК
Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК
IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, **№ 12 (52)**, декабрь 2009

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 14471-3442ПР от 09.10.2008 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель - ООО «ITC Паблішінг»
Издатель - «Видавничий Дім ITC»,
г. Киев, 2009 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.
Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать - ОТ «Блиц-принт»,
г. Киев, ул. Довженко, 3

Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

Адрес редакции:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
редакция ..... (044) 496-3463
отдел рекламы ..... (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел распространения ..... (044) 496-3469
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс ..... (044) 270-3891
E-mail ..... editor@gameplay.com.ua
Сайт ..... www.itcpublishing.com

© ООО «Видавничийм Дім ITC», 2009 г.
Все права защищены

Покупатель всегда прав

Последний календарный номер 2009-го обязывает подвести итоги. Итак, мы пережили этот год, за что хочется сказать огромное спасибо нашим читателям. Ребята, ваша поддержка неоценима, и без вас мы бы точно не справились.

А вот украинской индустрии разработки повезло куда меньше, эту тему я затрагивала в своей прошлой редакторской. Разумеется, никто не сообщал о закрытии студий, более того, немало знаменитых украинских компаний продолжают делать игры... для iPhone. Почти все удержавшиеся на плаву фирмы провели «оптимизацию» штата, и на рынке труда сейчас избыток специалистов, которые весьма не прочь поработать. Да только негде. Бюджетов на масштабные проекты у российских издателей нет, а западные и сами продолжают сокращать свои портфели. Вон Electronic Arts заморозила 12 проектов и уволила немало сотрудников.

Давно понятно, что выгоднее купить за много денег лицензию на, скажем, Modern Warfare 2 (сумма сделки, поговаривают, воистину астрономическая), локализировать игру, выпустить и радоваться 100-процентной раскупаемости первой партии товара. Во всяком случае в двух крупнейших интернет-магазинах Украины коробки на старте размели в считаные часы. Про S.T.A.L.K.E.R. не будем, это исключение, которое только подтверждает правило. Не верите, посмотрите на Nival, создавшую в свое время не меньше отменных игр, получившую право разрабатывать Heroes of Might and Magic V, обласканную критиками и геймерами. Компания ушла в онлайн, насовсем.

Сейчас все тянутся туда, где теплее и денежнее: в социальные сети, онлайн, iPhone, PSP Minies и т. д. (casual, говорят, уже не «торт», хотя закрепившиеся там студии чувствуют себя весьма неплохо). Пострадают ли от этого геймеры? Ни в коем случае. Разве плохо получать локализированные версии западных хитов вскоре после даты мировой премьеры? Или покупать в своей стране коллекционные издания и переведенные игры для PS3? Условия диктует потребитель. Он выбирает, где и в какой форме ему удобно играть: в facebook, на мобильном телефоне, ноутбуке или нетбуке. А издатели рады предложить нам свои продукты. И это здорово.

P.S. Рассказывать, что вас ждет в Gameplay в 2010 году, пока не стану. Разумеется, будет много интересного.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Анна Зинченко,
editor@gameplay.com.ua

Содержание

№ 12 (52)
декабрь 2009

»ПРЕВЬЮ

Когда люди случайно обращают на себя внимание кровожадной инопланетной расы, им становится очень неуютно. А уж если сразу двух... Маленькая человеческая колония на задворках галактики превращается в поле битвы, и выжить там будет ой как непросто. Впрочем, возможно, вы захотите встать на сторону охотников.

с. 18

Aliens vs. Predator

Новости

6 Кратко
10 Casual Connect Kiev 2009
12 Новости киберспорта
14 Обратная связь

Превью

18 Aliens vs. Predator
22 Singularity

Тема

24 Игромир 2009

Рецензии

32 Dragon Age: Origins
38 Risen
42 Аллоды Онлайн
44 WipEout HD Fury
46 The Beatles: Rock Band
47 MotorStorm: Arctic Edge
48 Brutal Legend
52 Aion
56 Borderlands
58 Operation Flashpoint: Dragon Rising
60 Forza Motorsport 3
62 Heroes over Europe
63 Zombie Apocalypse
64 Machinarium
66 Unbound Saga
67 Gran Turismo
68 Guitar Hero 5
70 Scribblenauts
71 Tornado Outbreak

Гид покупателя

72 Лучшие подарки 2009
78 Компьютер месяца
80 Top 5 декабря

»ПРЕВЬЮ

с. 22

Singularity

Гравитационная пушка у нас уже была, портальная – тоже. Ну вот, теперь разработчики добрались и до орудия, способного перемещать предметы как в прошлое, так и в будущее. Интересно, что за оружие игроделы изобретут в следующий раз?

»ТЕМА

Игромир 2009

Выставка с каждым годом становится все лучше и интереснее. Москвичам хочется по-доброму позавидовать, ведь, проехав не так далеко, они могли поиграть в StarCraft II, God of War 3 или Command and Conquer 4, увидеть самого настоящего Кейна и даже взять автограф у знаменитого Рэя Музики или разработчиков из Blizzard. О новостях «Игромира 2009» читайте в нашем репортаже.

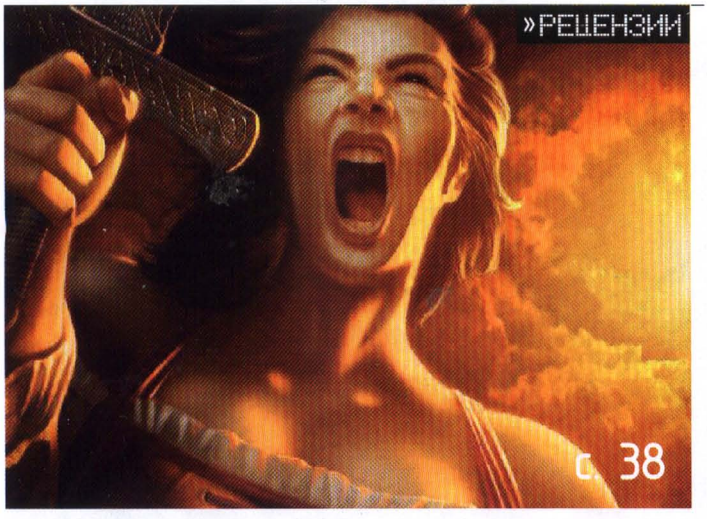
с. 24

»РЕЦЕНЗИИ

с. 32

Dragon Age: Origins

Недобрая сказка от самой BioWare – с демонами, кровищей, расчлененкой и сексом. Благо Dragon Age есть чем удивить помимо «взрослого» контента. Попытка возродить интерес к RPG старой школы, можно сказать, удалась.



»РЕЦЕНЗИИ

с. 38

Risen

Вы когда-нибудь ловили себя на мысли, что было бы неплохо однажды потерять память и заново перепройти некоторые игры, снова испытать те же ощущения, что и при первом запуске? Порой для этого вовсе не обязательно получать амнезию. Risen – та же «Готика», но с перламутровыми пуговицами. Здесь все катастрофически знакомо, но в то же время – совершенно внове.

»ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

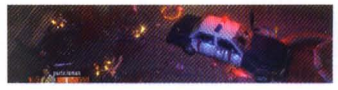
с. 72

Лучшие подарки 2009

Мировой медведь Винни-Пух полагал, что лучший подарок – это мед. Шелдон Купер из «Теории Большого Взрыва» всему на свете предпочел образец ДНК Леонарда Нимого. Мы же полагаем, что идеальный подарок должен быть и полезным, и функциональным. Благо для людей, интересующихся играми и компьютерами, ассортимент открывается очень большой.

Игры в номере

Aion	52
Alan Wake	26
Aliens vs. Predator	18
All Points Bulletin	28
Borderlands	56
Brutal Legend	48
Dragon Age: Origins	32
Forza Motorsport 3	60
Gran Turismo	67
Guitar Hero 5	68
Heroes over Europe	62
Machinarium	64
Mass Effect 2	27
MotorStorm: Arctic Edge	47
Operation Flashpoint: Dragon Rising	58
Risen	38
Scribblenauts	70
Singularity	22
The Beatles: Rock Band	46
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	27
Tornado Outbreak	71
Unbound Saga	66
WipEout HD Fury	44
World of WarCraft: Cataclysm	28
Zombie Apocalypse	63
Аллоды Онлайн	42
Ведьмак 2	26



СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

DVD

№ 12 (52)
декабрь 2009

Игры

MMORPG
Поднебесье

Shareware-игры
Загадка Лунного архипелага
Шеф-повар
Островки
Магический лабиринт
Волшебные приключения Кролика
Реликвии Римской империи
Заколдованная шляпа

Демонстрационные версии
Painkiller: Resurrection

Патчи

Международные версии
Dragon Age: Origins v1.01a
Operation Flashpoint: Dragon Rising patch 1

Видеоролики

Мультиплатформа
Aliens vs. Predator
Army of Two: The 40th Day
Assassin's Creed II
Battlefield: Bad Company 2
BioShock 2
Brutal Legend
CryEngine 3
Dreamkiller
Dragon Age: Origins
Left 4 Dead 2
LEGO Rock Band
Метро 2033
Need for Speed
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Magic: The Gathering - Tactics
The Saboteur
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Split/Second
Zombie Apocalypse

PC
Aion
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
Drakensang: The River of Time
Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited
Painkiller: Resurrection
The Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood
Runaway: A Twist of Fate
StarCraft 2
Star Trek Online
Torchlight

DS
Star Wars: Battlefront - Elite Squadron

Wii
New Super Mario Bros. Wii

PSP
Jak and Daxter: The Lost Frontier

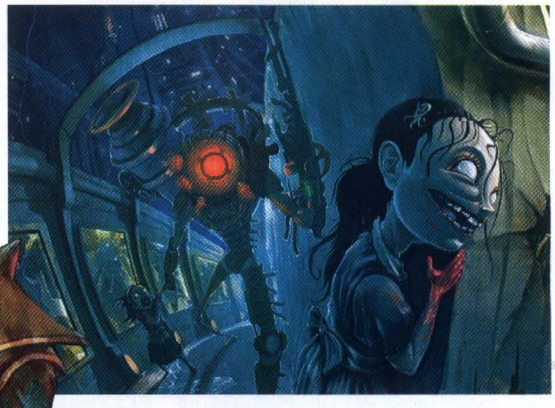
X360
Magna Carta 2

Бесплатная онлайн-игра

полная версия на русском языке

Коллекция обоев из популярных игр

Утилиты и программы на все случаи жизни



«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний-производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, декабрь 2009» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 12 (52), 2009 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

Новая Nintendo DS в 2010

Компания NVIDIA будет поставлять свои новые чипы NVIDIA Tegra для свежей версии Nintendo DS. К сожалению, никаких подробностей о следующем варианте консоли официальный пресс-релиз не сообщил, но подсказал ориентировочную дату ее появления в продаже. Скорее всего, новинку представят на очередной Tokyo Game Show, а на прилавки магазинов (по крайней мере японских) она попадет в конце 2010 года.

Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Sports Resort	Nintendo	Nintendo
2	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SEGA
3	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
4	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
5	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
6	Toy Story Mania!	Disney Interactive Studios	Papaya Studio
7	Guitar Hero 5	Activision Blizzard	Vicarious Visions
8	Star Wars: Clone Wars – Republic Heroes	LucasArts	Krome Studios
9	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Harmonix
10	Ghostbusters: The Video Game	Atari	Red Fly Studio

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Professor Layton and Pandora's Box	Nintendo	Level 5
2	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SEGA
3	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
4	Style Boutique	Nintendo	Syn Sophia
5	Rhythm Paradise	Nintendo	TNX
6	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5
7	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
8	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
9	FIFA 10	Electronic Arts	Exient
10	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Forza Motorsport 3	Microsoft	Turn 10 Studios
2	Grand Theft Auto Episodes – Liberty City	Take-Two	Rockstar North
3	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
4	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	BioWare
5	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
6	Pure	Disney Interactive Studios	Black Rock Studios
7	Halo 3: ODST	Microsoft	Bungie
8	WWE SmackDown vs. Raw 2010	THQ	Yuke's Media Creations
9	Borderlands	Take-Two	Gearbox Software
10	Tekken 6	Atari	Namco

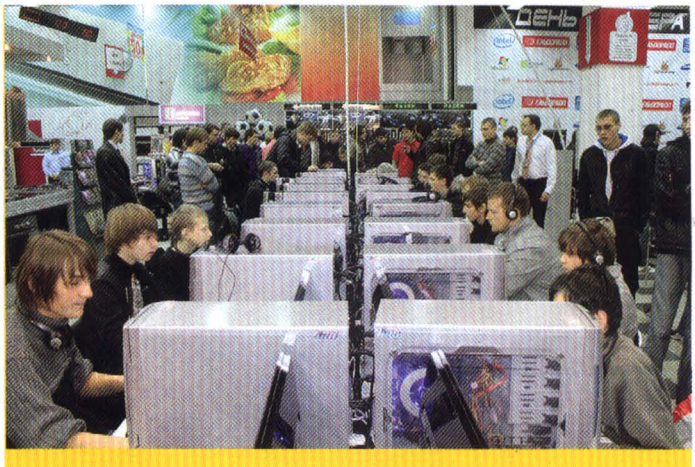
PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	EyePet	Sony	SCE London Studio
2	SingStar: Take That	Sony	SCE London Studio
3	LittleBigPlanet	Sony	Media Molecule
4	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
5	Killzone 2	Sony	Guerrilla Games
6	Ratchet & Clank: Tools of Destruction	Sony	Insomniac
7	Overlord II	Codemasters	Triumph
8	Gran Turismo 5: Prologue	Sony	Polyphony Digital
9	Resistance 2	Sony	Insomniac
10	SEGA Mega Drive Ultimate Collection	SEGA	Backbone

Чарты предоставлены Chart Track, ©2009 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

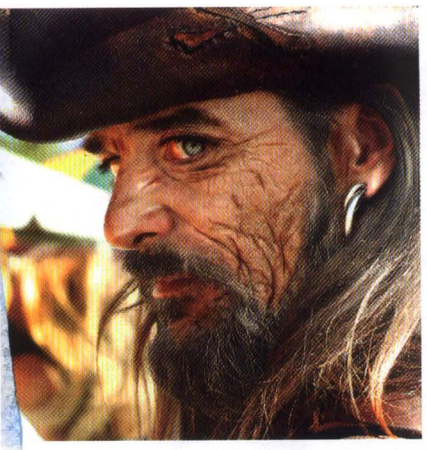
Zombie Tactics

Студия Capybara Games, выпустившая на Apple iPhone/iPod и PS3 чудесное казуальное развлечение Critter Crunch, тоже решила не оставить без внимания популярную тему зомби. Именно ожившим мертвецам разработчики хотят посвятить свой следующий проект с пока условным названием Zombie Tactics. Игра будет представлять микс из стратегии и хоррора и предложит или выводить группы выживших из населенного зомби города, или, наоборот, позаботиться, чтобы ни один человечишка не вырвался на волю. Дата выхода и целевые платформы станут известны позже.



«День геймера»

Компания «Эльдорадо», всерьез принявшаяся за работу с геймерской аудиторией, провела в честь открытия нового фирменного гипермаркета особое мероприятие под названием «День геймера». В его рамках состоялся турнир киберспортсменов, демонстрировавших высокий класс в вечно молодой Counter-Strike. Прошли любительские чемпионаты и по FIFA 10, «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти», Need for Speed Shift. Победители, разумеется, покинули заведение не с пустыми руками, но главное - это атмосфера праздника и возможность пообщаться в непринужденной обстановке с другими фанатами игр. Самое же приятное в том, что «День геймера», по всей видимости, начнет целую серию тематических мероприятий, которыми «Эльдорадо» планирует нас порадовать в ближайшем будущем. Следите за анонсами.



iPirate

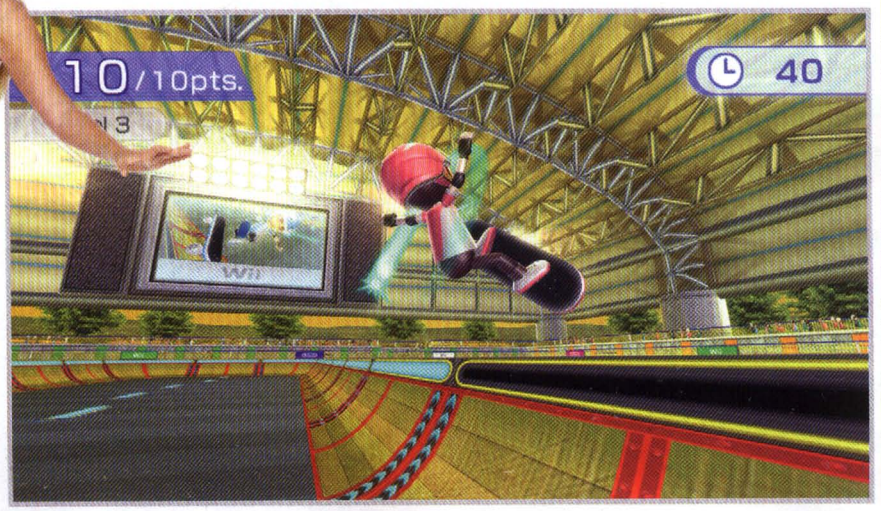
На платформе Apple (iPhone/iPod Touch) царит настоящий разгул пиратства – таков единственный вывод из двух громких заявлений студий Smells Like Donkey (недавно выпустила неплохой beat'em up Tap-Flu) и Fishlabs (отметилась Rally Master Pro 3D). Соответственно 90% и 95% пользователей скачали эти игры нелегально. Причем ни один человек, опробовавший контрафактную версию Tap-Flu, затем не купил лицензионную копию. Apple, по словам разработчиков, никаких мер по борьбе с пиратством не предпринимает. Потому велика вероятность, что в будущем большинство продуктов для iPhone и iPod Touch станут бесплатными, но самый интересный контент для них будут продавать за деньги (через встроенные в игры магазины).

Сетевая цивилизация

Сид Мейер также следует модному тренду – созданию игр для Facebook. Метр заявил, что в следующем году выпустит для этой сверхпопулярной сети Civilization Network – новую версию культового проекта. Он будет бесплатен и сохранит все особенности «больших» игр серии. Развитие государств, изучение технологий, дипломатия, шпионаж, войны, строительство чудес света и прочая и прочая. А каковы социальные возможности! Сиду, похоже, совсем не жаль нашего свободного времени – ведь нет никаких сомнений, что Civilization Network станет хитом.

Слухи о Wii

В Сети появились забавные слухи о выходе в третьем квартале 2010 года новой версии Nintendo Wii. Говорят, что консоль появится одновременно во всех странах (хотя подобная схема запуска совершенно нетипична для Nintendo), устройство наконец-то начнет поддерживать HD-разрешение и обзаведется приводом Blu-ray (таким образом вдобавок решится и проблема пиратства). Честно сказать, все это слишком удивительно, чтобы быть правдой. Но подождем развития ситуации.



Парой строк

Браэн Мей, гитарист группы Queen, намекнул на возможность появления The Queen: Rock Band. Кстати, участники U2 заявили, что тоже не против выпуска тематического проекта, посвященного им любимым.

Magic: The Gathering получит еще одну итерацию. Проект с приставкой Tactics в названии выпустят на PC и PS3. Обещают трехмерных существ, многопользовательский режим и постоянные обновления контента.

Бэтмен вернется к нам еще раз. Основатель и совладелец студии Rocksteady, порадовавшей нас Batman: Arkham Asylum, прозрачно намекнул, что его компания ведет работу над сиквелом.

Mass Effect 2 выйдет в Европе на PC и X360 29 января.

Создатель TrackMania, компания Nadeo, отныне принадлежит Ubisoft. Покупкой данной студии французский издатель планирует усилить свой онлайн-сегмент.

Джордан Мехнер, автор Prince of Persia, зарегистрировал торговую марку Prince of Persia: The Forgotten Sands. Выводы сделайте сами.

Need for Speed, одна из наиболее известных игровых серий, установила собственный рекорд популярности – суммарный тираж проданных проектов с приставкой NFS перевалил за 100 миллионов.

Экранизация WarCraft обзавелась сценаристом. Им стал Роберт Родат (Robert Rodat), известный по лентам «Спасти рядового Райана» и «Патриот».

Silent Hill: Shattered Memories выйдет в Европе аж в феврале 2010-го.

Уоррен Спектор таки делает игру про Микки Мауса. Дата выхода проекта пока не названа, но точно известно, что его выпустят эксклюзивно для Nintendo Wii.

Компания PopCap, недавно удивившая всех хитом Plants vs. Zombies, получила дополнительное финансирование в размере 22,5 млн долларов от фирмы Meritech Capital Partners (она же спонсирует Facebook).

Европейский рейтинг продаж игр

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 10	Electronic Arts	HB Studios
2	Gran Turismo	Sony	Polyphony Digital
3	Football Manager 2010	SEGA	Sports Interactive
4	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take-Two	Rockstar Leeds
5	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Konami
6	WWE SmackDown vs. Raw 2010	THQ	Yuke's Media Creations
7	Dissidia: Final Fantasy	Square Enix	Square Enix
8	Need For Speed Shift	Electronic Arts	EA Bright Light
9	Star Wars Battlefront: Elite Squadron	LucasArts	Rebellion
10	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	BigBig Studios

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2010	SEGA	Sports Interactive
2	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	BioWare
3	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio
4	Borderlands	Take-Two	Gearbox Software
5	Championship Manager 2010	Eidos	Beautiful Game Studios
6	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	Codemasters
7	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Konami
8	World of WarCraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard
9	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
10	Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda	Bethesda

Чарты предоставлены Chart Track, ©2009 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

Рейтинг продаж Yakaboo.ua

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (DVD Box)	GSC World Publishing	GSC Game World
2	«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (Jewel Box)	GSC World Publishing	GSC Game World
3	«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (дополнение для ранее предустановленной игры)	GSC World Publishing	GSC Game World
4	Risen	«Новый Диск»	Piranha Bytes
5	Batman: Arkham Asylum	«Новый Диск»	Rocksteady Studios
6	Resident Evil 5	«1С»	Capcom
7	Operation Flashpoint: Dragon Rising	«Новый Диск»	Codemasters Studios
8	«Aion. Ограниченное коллекционное издание»	NCsoft	NCsoft
9	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores
10	Wolfenstein	«1С»	Raven Software / Endrant Studios

PS3

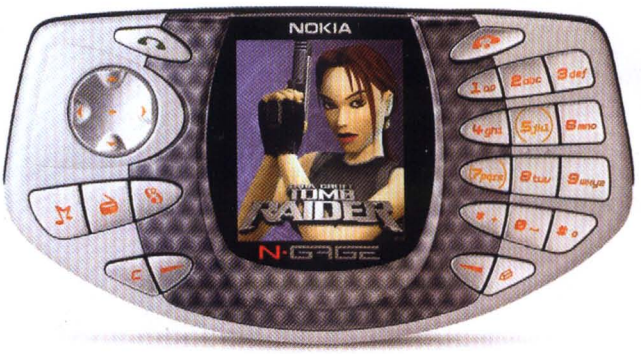
№	Название	Издатель	Разработчик
1	Need for Speed Shift	Electronic Arts	Slightly Mad Studios
3	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores
2	Mirror's Edge	Electronic Arts	EA Digital Illusions
4	Guitar Hero: Metallica (с гитарой)	Activision	Neversoft Entertainment
5	Guitar Hero: Aerosmith (с гитарой)	Activision	Neversoft Entertainment
6	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA Los Angeles
7	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	Rockstar North
8	Burnout Paradise	Electronic Arts	Criterion Studios
9	Lost: Via Domus	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	The Darkness	Take-Two	Starbreeze Studios

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Need for Speed Shift	Electronic Arts	EA Bright Light / Slightly Mad Studios
2	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Griptonte Games
3	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	Savage Entertainment
4	Call of Duty: Roads to Victory	Activision	Amaze Entertainment
5	Spider Man: Friend or Foe	Activision	A2M
6	Phantasy Star Portable	SEGA	Alfa System
7	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Piranha Games
8	Full Auto 2: Battlelines	SEGA	Deep Fried Entertainment
9	SmackDown vs. Raw 2009	THQ	Yuke's Media Creations
10	M.A.C.H.	Vivendi Games	Kuju Entertainment

www.yakaboo.ua

N-Gage мертв. Официально



Ни для кого не сюрприз, но тем не менее - Nokia официально объявила о том, что больше не собирается поддерживать платформу N-Gage. Неудачный старт фирменного игрофона и дальнейшие безрезультатные попытки привлечь к нему внимание аудитории оказались роковыми. Правда, смерть будет небыстрой - вплоть до сентября следующего года уже существующие игры для N-Gage все владельцы устройства смогут купить в Ovi Store. Но никаких новинок для игрофона больше не выпустят.

Пару слов о Gran Turismo 5

Стало известно сразу несколько любопытных фактов о Gran Turismo 5. Во-первых, разработчики признались, что на этот долгострой уже потрачено 60 миллионов долларов, это выводит его в четверку самых дорогих на данный момент проектов (первое место в ней занимает GTA IV - она обошлась в 100 миллионов долларов, на второй позиции Too Human, стоившая 80 миллионов, третья - Shenmue с 70 миллионами). Во-вторых, в игре будет редактор трасс - вы сможете построить собственный трек с нуля или изменить любой имеющийся. В-третьих, Polyphony Digital уже трудится над GT6, которую не придется ждать так долго, как GT5.

The Elder Scrolls V неизбежна!

Мало кто сомневался, что Bethesda рано или поздно выпустит продолжение сериала The Elder Scrolls. Смутное подтверждение факта озабоченности студии его созданием появилось на сайте одного книжного издателя - в аннотации к томику The Elder Scrolls: Infernal City было сказано: «Действие романа начинается через 45 лет после истории, рассказанной в TES IV: Oblivion и аддоне Shivering Isles. Книга является приквелом к следующей игре, повествующей о событиях, происходящих спустя 200 лет после перипетий Oblivion». Конечно, аннотацию быстро отредактировали - ведь официального анонса от Bethesda еще не было. Но не говорите теперь, что вы ничего не слышали.

Игры с гравитацией

Международная компания Saber Interactive (офисы в Санкт-Петербурге и Миллбурне, США), известная неплохим, но не отличным шутером TimeShift, анонсировала новый проект с названием Inversion. Выполнен он в жанре action, а главной особенностью его геймплея станут фокусы с гравитацией. Дуэт героев (да, нам предоставят возможность пройти игру в cooperative-режиме) будет летать, прятаться от противника за плавающими в воздухе объектами, швыряться автобусами и чинить прочие шалости. Игру хотят выпустить на PS3 и X360 в следующем году. В роли издателя выступает Namco Bandai.

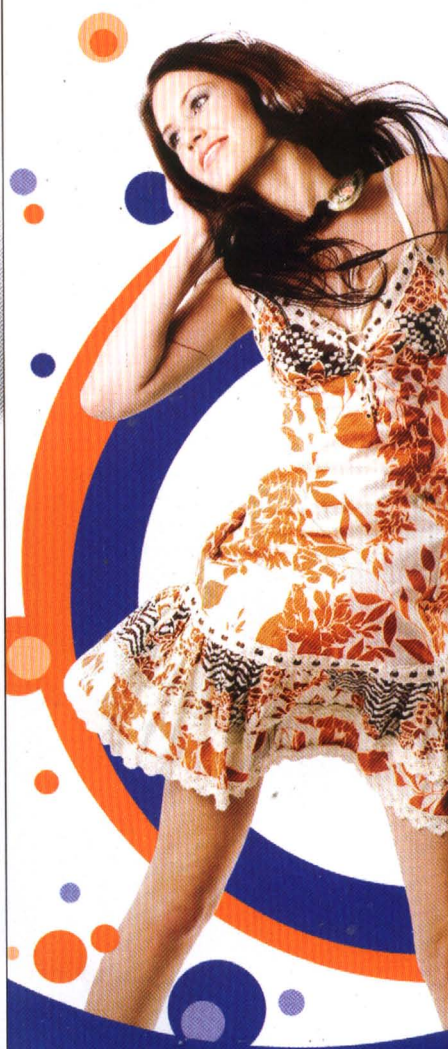
Приключения сапера

Новость, которую все бы приняли за шутку, прозвучи она первого апреля. Но на дворе ноябрь, а Чарльз Цесиль (Charles Cecil, известен как автор серии Broken Sword) настроен очень серьезно. Именитый разработчик в данный момент занят созданием приключенческой игры по мотивам легендарного «Сапера» (Minesweeper), офисной забавы, ставшей популярной в силу распространенности ОС Windows. Детали проекта к большому сожалению не сообщаются, но мы уже заинтригованы. В конце концов, «Сапер» уже оказался основой для юмористической короткометражки, почему бы не сделать его сиквел-адвентюру?

maXtro

www.maxxtro.com.ua

Навушники та гарнітури



Офіційний представник в Україні:
ТОВ "ДАКО", www.dako.ua
тел. (044) 417-12-34

Casual Connect Kiev

Киев в очередной раз принял конференцию разработчиков и издателей казуальных игр, став на три дня главным «казуальным» городом мира.

Программу лекций открывал традиционно важный и интересный отчет Александра Лысковского, основателя и генерального директора не нуждающейся в представлении компании Alawar Entertainment, Inc. И, сказать по правде, слушая его и многих других докладчиков, я не мог избавиться от стойкого чувства дежавю. Как оказалось, приблизительно сто команд из Украины, России, Белоруссии, Казахстана (примерно столько студий из Восточной Европы работают в казуальном сегменте) и их бесчисленные иностранные коллеги сейчас столкнулись с проблемами, от которых давно страдает «большая индустрия».

Смотрите сами. Первый тревожный звоночек - отсутствие инноваций. За почти минувший год не появилось ни одного нового казуального жанра. Предпочтение, наоборот, отдавали продолжениям известных проектов или серий. Клонирование, о котором уже было сказано столько неприятных слов, приобрело массовый характер, а экономический кризис этому лишь способствовал - все пытаются минимизировать риски, делая ставку на хорошо проверенную механику. RealGames, крупнейший североамериканский разработчик и дистрибьютор, даже установил своеобразный лимит инноваций - геймплей новых проектов не должен включать более 10% свежих идей.

Казуальные игры стали чаще «пиратить» (под этим термином подразумевается использование нелегальных ключей активации). Количество контрафактных копий проектов того же Alawar возросло в пять раз. Надо отметить, что в столь неприятной ситуации разработчики сумели разглядеть и позитивные стороны - разгул пиратства свидетельствует о расширении аудитории. Казуалки перестают быть уделом домохозяек, такими играми все больше и чаще интересуются люди других возрастных и социальных групп. Хотя по-прежнему авторы не могут убедить в притягательности своих творений хардкорное комьюнити, предпочитающее аркады и action на PC на старших консолях. Потому неудивительно, что среди казуальных жанров продолжают править бал головоломки, простенькие адвентюры и классические hidden object.

» Общение проходило в традиционно дружеской обстановке

2009

Ярослав Сингаевский

Рост аудитории выявил другую проблему – пользователи становятся все более требовательными к контенту. Увидев, например, высокобюджетный Mystery Case Files: Return to Ravenhearsf, они ожидают от прочих аналогичных проектов схожего уровня качества. Разница в бюджетах и сроках разработки, понятное дело, в расчет не принимается. А тут еще и казуальные игры, имеющие ярко выраженную сюжетную составляющую (прежде всего адвентюры), стали тяготеть к кинематографу. Хорошие диалоги, профессионально поставленные кат-сцены, эффектные ракурсы... Вам эти тенденции не кажутся знакомыми? В большой индустрии популярность игр-фильмов привела к стремительному увеличению затрат на разработку. В «казуальной» нише ситуация повторяется почти точь-в-точь. Чтобы сделать «как в кино», надо раздувать штат и бюджет (средние расходы на качественный проект уже перевалили за отметку в 100 тысяч долларов). А штат к тому же следует пополнять высококлассными специалистами. Крупные западные компании могут позволить себе переманить одного-двух профессионалов из смежных областей (например, из полнометражной анимации). Отечественным же командам в какой-то мере помог кризис, вызвавший сокращения в больших студиях и насыщение рынка труда.

Еще один неприятный фактор – ценовые войны, приведшие к падению средней стоимости казуального проекта с $15 -20 до $7 (для платформ Apple – до $1). Причина тому – борьба участников североамериканского рынка за аудиторию. И не надо думать, что нас, мол, минует чаша сия. Это у них там, за океаном... Там, за океаном, едва ли треть календарного времени высшие места в топах продаж занимают продукты родом из Восточной Европы. И новая ценовая политика не по душе всем, кроме геймеров. Рост продаж, не замедлившийся даже в условиях кризиса, радости почти не приносит (да, игр покупают больше, но по меньшей цене). К тому же неприятные последствия имели колебания курса доллара. Но ничего не поделаешь – надо работать дальше. В конце концов все не так печально, как может показаться на первый взгляд. Об этом говорит и тот факт, что за последнее время мы не услышали ни одной новости о банкротстве известных казуальных компаний.

Уверенность в издателей и разработчиков вселяют увеличение и расширение площадок для дистрибуции. Казуальные игры стали активнее реализовываться среди пользователей PlayStation Network и Xbox Live Arcade, все еще очень привлекательным выглядит Apple с ее AppStore (на сегодняшний момент в мире насчитывают более 50 миллионов владельцев iPhone и iPod Touch). Есть возможность зарабатывать, выпуская проекты для Nintendo DS и PSP (особенно со стартом последней PSP Minis). Потенциально интересны и прибыльны продукты для Android и Nokia OVI. Разумеется, все грезят об успехе в социальных сетях. Два года тому назад игр в Facebook практически не было. Сейчас объем транзакций, совершаемых через размещенные там игры, перевалил за 500 миллионов долларов. Возможностей масса, но и трудностей немало. Оказывается, заставить пользователей Facebook проводить время в Farmville или Mafia Wars далеко не так просто – с большей вероятностью они потратят свободный часик-другой на чат и/или написание комментов, чем на игры. Действенные средства монетизации до сих пор не изобретены, но решение проблемы, уверен, не за горами.

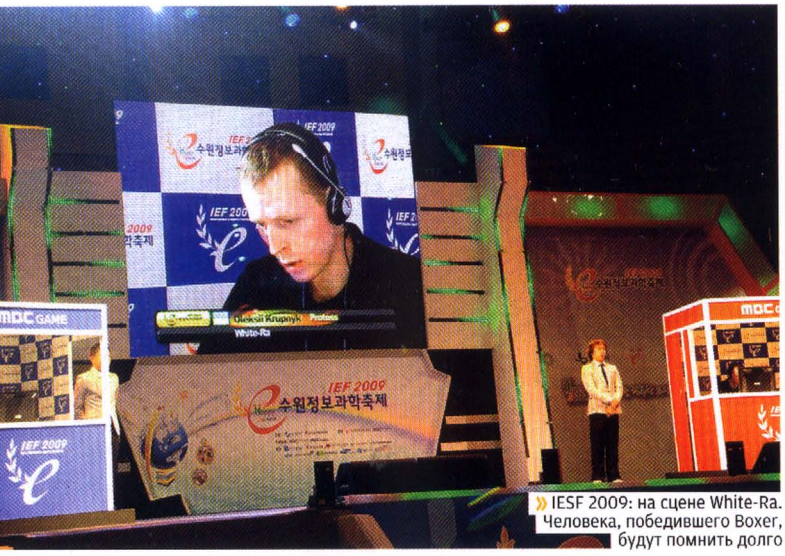
Не менее перспективными выглядят порталы с казуальными MMOG, построенные по схеме free-2-play. Вообще за прошедший год весь онлайновый рынок сгенерировал доход в размер 10,3 миллиарда долларов, и доля казуальных проектов в нем неуклонно увеличивается. По данным представителя компании Bigpoint (содержит популярный портал бесплатных браузерных игр), пользователи ежемесячно тратят на покупку различного контента (то есть на пресловутые транзакции) $25-35. Это больше, чем стоит подписка на популярные MMORPG. Иными словами, доказано, что прибыль от сайта с качественными браузерками будет выше, чем World of WarCraft (на создание и поддержку которой были потрачены суммы, в разы превосходящие расходы на разработку казуальной MMOG).

Столкнувшись с кризисом – и творческим, и экономическим – разработчики и издатели казуальных игр не стали предаваться отчаянию, а принялись активно искать новые решения, стратегии, бизнес-модели. Посмотреть на то, как будет развиваться казуальная индустрия в дальнейшем, очень интересно хотя бы потому, что ее участники смогут подсказать варианты выхода из тупиковых ситуаций своим коллегам из «большого» бизнеса. Образно говоря, игры для домохозяек способны спасти погрязшие в бесконечном самокопировании полномасштабные проекты. Так что, друзья, не стоит недооценивать обаяние свиней девятого уровня.

» Татьяна Гарат, директор по маркетингу Absolutist

Новости киберспорта

Виктор Анохин



» IESF 2009: на сцене White-Ra. Человека, победившего Boxer, будут помнить долго

На турнир приехали сразу три украинских киберспортсмена: White-Ra, Strelok и DIMAGA

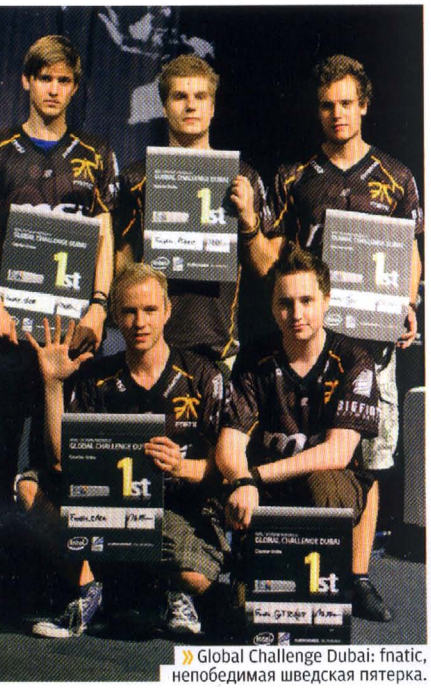
ВЫБИРАЕМ ИГРЫ ДЛЯ WCG 2010

До Гранд-финала World Cyber Games, крупнейшего в мире состязания по киберспорту, осталось несколько недель. Но речь не о нем. Сейчас перед геймерами планеты поставлена задача: сформировать список дисциплин для проведения WCG 2010. Как известно, за любимую игру может проголосовать любой, у кого есть компьютер и регистрация на *worldcybergames.com*. Претенденты (разумеется, лучшие представители жанра) сгруппированы в категории.

Какой файтинг под стать WCG? Организаторы предлагают выбирать между Dragon Ball Z: Raging Blast, Street Fighter IV, Tekken 6, Virtua Fighter 5 и WWE SmackDown vs. Raw 2009. В номинации «командная стрелялка» конкуренцию ветерану Counter-Strike составят Call of Duty: Modern Warfare 2 и Left 4 Dead 2 (только представьте, каждая страна будет делегировать на Гранд-финал четверку профессиональных «курильщиков»). Любители консолей должны предпочесть либо Gears of War 2, либо Halo 3: ODST.

Стратегии в реальном времени. Сейчас на WCG играют в StarCraft: Brood War и WarCraft III: The Frozen Throne, но очень, очень хотят перейти на что-нибудь новенькое. На выбор Command and Conquer: Red Alert 3 – Uprising, StarCraft II или Warhammer 40 000: Dawn of War II. Если говорить честно, здесь у Blizzard практически нет конкурентов. Главное, чтобы StarCraft II вышла не позже мая месяца.

Спортивные номинации представлены играми FIFA 10, Madden NFL 10, NBA 2K10, NBA Live 10 и PES 2010. Тут игрокам по большому счету придется отдать предпочтение бодренькой футбольной аркаде от Electronic Arts или красивому, но сыроватому симулятору от Konami. Исход этого противостояния можно предугадать: последние девять лет в голосовании побеждала именно FIFA. Особняком стоит бильярд Carom3D – его ценители всегда пробьют игре дорогу на всемирный форум.



» Global Challenge Dubai: fnatic, непобедимая шведская пятерка.

В секции Racing нам предлагают выбирать между Burnout Paradise, Colin McRae: DiRT 2, Forza Motorsport 3, Gran Turismo 5, Need for Speed Shift и TrackMania Nations. Вполне возможно, что официальными дисциплинами WCG 2010 станут несколько игр из этой категории.

Дальше в списке можно заметить Aion, Atlantica Online, Red Stone и World of WarCraft: Wrath of the Lich King. «Какие MMORPG в киберспорте?» – спросите вы. Поверьте, играют, еще и как. Качаются прямо на сцене! Кроме того, на World Cyber Games 2010 предполагают продемонстрировать матчи по Audiosurf и DJ Hero, Guitar Hero 5 или The Beatles: Rock Band, пазлу Bejeweled, а также старому доброму Tetris. Подходят ли вышеперечисленные игры для жестких и бескомпромиссных баталий – решать вам.

INTERNATIONAL E-SPORTS FESTIVAL 2009

Этот азиатский турнир последние несколько лет проводится то в Китае, то в Южной Корее. На сей раз киберспортсмены собрались в корейском городе Сувон (большинство приехали по приглашениям). Дисциплин было всего три: WarCraft III, StarCraft и Counter-Strike 1.6. Игры в группах проходили в формате «до одной победы». Лучшие попадали оттуда прямиком в полуфиналы. Второй участник 1/2 финала определялся по итогам специального этапа для команд, занявших в группе второе место.

Начнем со StarCraft, ведь на турнир приехали сразу три украинских киберспортсмена: White-Ra, Strelok и DIMAGA. В целом наш десант показал себя очень неплохо. White-Ra занял в группе первое место, выиграв четыре дуэли из пяти. Он даже одержал верх над легендарным SlayerS_`BoxeR`, запись этого матча пользуется необычайной популярностью. Немного не повезло DIMAGA, с ним в одной группе оказался кореец Stork (победитель WCG 2007, серебряный призер WCG 2008, делает 300 кликов в минуту) и перуанец Fenix. И лишь Strelok может сожалеть: свое мастерство ему продемонстрировать не удалось, он покинул игровую зону после трех поражений подряд.

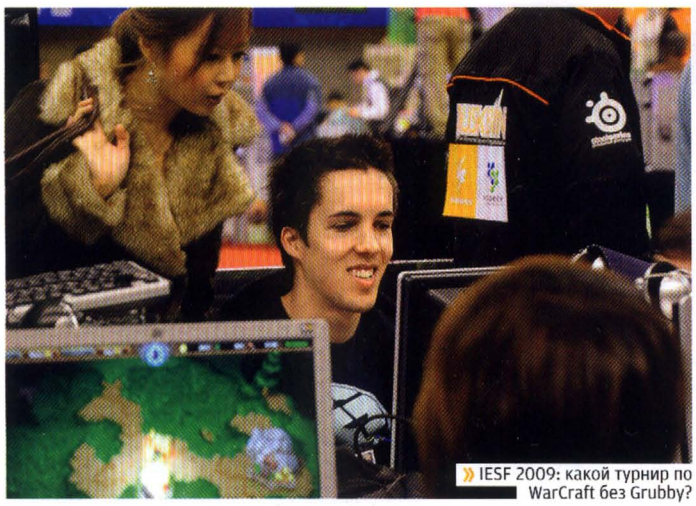
» Global Challenge Dubai: Luq из SK Gaming: «God damn AWP!»

IESF 2009

Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	SK Gaming	10 000
2	wNv	5000
3	TyLoo	2000
4	TitaNs	1700
WarCraft III		
1	Fly100%	10 000
2	InFi	5000
3	TH000	2000
StarCraft		
1	Stork	10 000
2	Terror	5000
3	IdrA	3000

Далее, в первом из полуфинальных матчей White-Ra уступил обе карты корейцу Terror. Во втором Stork продолжил беспроигрышную серию победой над американцем IdrA. Казалось бы, хоть на третье место наш земляк наработал. Но нет, он уступил IdrA со счетом 1:2, и церемония награждения прошла без участия Алексея. Ну а победителем в этой номинации стал все тот же Stork, в финале разгромивший своего соотечественника Terror.

В дисциплине WarCraft III славян представлял россиянин Nicker, но ни ему, ни даже таким монс-



» IESF 2009: какой турнир по WarCraft без Grubby?

трам, как Moon, Lyn или Grubby, из группы выйти не удалось. Всему виной китайцы WhO, THOOO, InFi и Fly100%, которые выиграли все, что только можно, и дружной гурьбой прошли в стадию плей-офф. В итоге лучшим игроком турнира в этой номинации стал Fly100%, в финале обыгравший InFi. И четыре призовых места остались за киберспортсменами Поднебесной.

В номинации Counter-Strike 1.6 фаворит был известен еще задолго до старта соревнований. Шведская команда SK Gaming, ввиду отсутствия главных конкурентов fnatic успешно выполнила свою программу-максимум. Выйдя из группы без единого поражения, ребята разделались сначала с поляками из TitaNs (16:3 на de_inferno), а затем с китайцами из wNv (25:22 на de_inferno, 16:3 на de_train), после чего были премированы крупной суммой денег.

ARBALET CUP UKRAINE

В столице Украины состоялся крупный чемпионат по Counter-Strike 1.6. Организатором состязаний выступил Arbalet, известный покровитель киберспорта из Казахстана. Он же выделил деньги в призовой фонд - 10 тысяч долларов, что для Украины совсем неплохо.

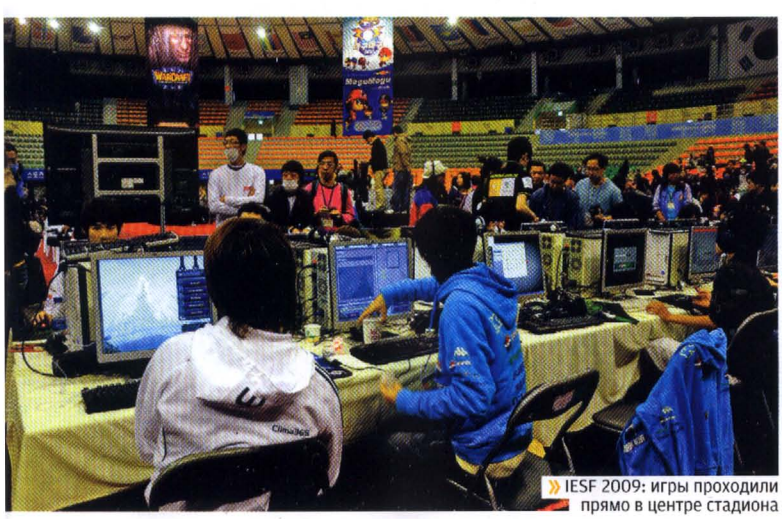
На турнир съехались 16 команд. Часть из них организаторы пригласили заранее: украинцев KerchNET, россиян Virtus.pro и forZe, а также сильнейших стрелков из Беларуси и Узбекистана - SnG и k23. Остальные коллективы были вынуждены в бою добывать путевки на турнир, проходя отборочные в семи городах нашей страны.

Перед началом состязаний все команды поделили на 4 группы, матчи играли на двух картах. В следующий этап состязаний вышли: KerchNET, k23, DTS, forZe, HR, tp.usports, а также A-Gaming и Virtus.pro. В полуфинале соревнований Virtus.pro обыграла k23, а HR не оставила шансов DTS. В суперфинале все те же россияне из Virtus.pro победили HR, сильнейшую команду Украины, со счетом 9:16 на de_inferno и 10:16 на de_nuke.

Лучшим игроком турнира признан Алексей «LeX» Колесников, спасавший свою команду, начиная с первой игры в группе, и вплоть до «финального свистка».

GLOBAL CHALLENGE DUBAI

Именно так назывался очередной этап турнира Extreme Masters от ESL. В столицу Объединенных



» IESF 2009: игры проходили прямо в центре стадиона

GLOBAL CHALLENGE DUBAI		
Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	fnatic	10 000
2	MYM	5000
3	SK Gaming	3000
4	Vitriolic	2000
Quake Live		
1	rapha	3000
2	Cypher	1500
3	noctis	800
4	fox	400

Арабских Эмиратов пригласили двенадцать известнейших CS-команд. СНГ представляли украинцы KerchNET, россияне Virtus.pro и казахи k23. Все коллективы поделили на две группы, в стадию плей-офф выходили победители, а занявшие вторые и третьи места играли между собой стыковочные матчи.

KerchNET показала не лучшую игру: сначала уступила немцам из Alternate, затем корейцам из WeMadeFOX, после чего окончательно лишила себя шансов, проиграв fnatic. Впрочем, во время турнира заболели сразу три игрока KerchNET, так что винить ребят в плохих результатах не будем.

В группе B казахи из k23 сенсационно обыграли шведов из SK Gaming, однако это не помогло им занять первое место в группе. SK, собравшись с духом, показала класс в следующих матчах, а k23, наоборот, уступила Virtus.pro и Vitriolic, заняв в итоге третье место. Лучшая, по мнению большинства, команда мира - fnatic - начала с двух поражений, однако после нескольких успешных игр все же завоевала второе место в группе. В стыковочных матчах поляки из Vitriolic одолели немцев из Alternate, а fnatic победила k23.

В полуфинале ребята из fnatic встретились с давними соперниками из SK Gaming (борьбы почти не было - 16:1 на de_train и 16:5 на de_nuke), ну а в суперфинальном матче их ждала встреча с молодой командой MYM. Результат поединка оказался в пользу более опытного коллектива - fnatic празднует очередную победу. Общие итоги турнира таковы: первые три места за шведами, а fnatic, помимо прочего, получают путевку на финал Extreme Masters, который состоится в 2010-м в Германии.

На турнире играли и в Quake Live. Тут свою силу показал американец rapha, переигравший именитого белоруса Cypher. Stermy и Cooller, также принимавшие участие в соревнованиях, до призовых мест не дотянули.

A4TECH

www.a4tech.com.ua

Ігрові аксесуари серії

X7

ТВОЯ ІГРОВА ЗБРОЯ!

DAKO

Офіційний представник в Україні:
ТОВ "ДАКО", www.dako.ua
тел. (044) 417-12-34

Голосования

ИГРА ОКТЯБРЯ

1.	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	42%
2.	Borderlands	29%
3.	Uncharted 2: Among Thieves	27%
4.	Risen	20%
5.	Brutal Legend	13%
6.	Pro Evolution Soccer 2010	11%
7.	Tekken 6	10%
8.	Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony	9%
9.	Forza Motorsport 3	7%
10.	Operation Flashpoint: Dragon Rising	7%
11.	FIFA 10	5%
12.	Tropico 3	4%
13.	Grand Theft Auto: Chinatown Wars (PSP)	4%
14.	Gran Turismo (PSP)	3%
15.	Demon's Souls	3%
16.	NBA 2K10	3%
17.	Ratchet & Clank Future: A Crack in Time	2%
18.	WWE SmackDown! vs. Raw 2010	2%
19.	Wii Fit Plus	2%
20.	Ninja Gaiden Sigma 2	2%
21.	Cities XL	2%
22.	Obscure: The Aftermath	1%
23.	DJ Hero	1%
24.	Fairytale Fights	1%
25.	Luminous Arc 2	1%
26.	A Boy and His Blob	1%
27.	Afrika	1%

Всего в опросе приняли участие 320 человек. Можно было выбрать три игры.

Блог gameplay.com.ua
Форум gameplay.com.ua/forum

Наши читатели пишут

В РАМКАХ БОРЬБЫ С ПИРАТСТВОМ НАМ ОТКЛЮЧАТ ВСЕ

В Сети отличная утечка. Убежали строчки из «Антиконтрафактного торгового соглашения», которое готовит администрация Обамы вместе с большими странами. Готовит, между прочим, закрыто, противореча своей собственной политике «Открытой администрации».

Однако содержание документа все равно просочилось в Интернет. Если кратко – все плохо: правительства ведущих государств мира хотят протолкнуть в законодательства правовые нормы о том, что ответственность за пиратские действия клиента должны нести провайдеры. Их обяжут следить за трафиком, проверяя, что, откуда и куда качается. Если обнаружены нарушения – клиента попросту отключат от Сети.

В свою очередь правообладателям гарантируется право засудить провайдера до полного банкротства. Представляете, какую волну паранойи и предварительных отключений это может поднять? Одно подозрение в публикации нелегального контента приведет к тому, что провайдер перекроет к сайту доступ.

В число стран, которые участвуют в составлении соглашения, не входят ни Украина, ни Россия. Но легче от этого не становится. Как бы мы с вами вновь не очутились в смутном средневековье, когда сплошь и рядом велась охота на несуществующих ведьм, а знания и информация распространялись с просто-таки черепашьей скоростью.

В целом фигня, конечно, но зато любители качать из «сетачек» и разных файлопомоек куснут сырца. А это замечательно!

rf

Анонимный VPN в каждый дом!

brenor

И будет всем Фидонет %)

onecap

Вспомнил фильм «Дух времени». Выпендриваешься – тебя отключают. Остается надеяться на защитников свободы слова.

deni92

Жертвуя свободой во имя безопасности, не получишь ни одного, ни второго – уже сколько раз убеждались. Для того чтобы подобные законы нормально работали, нужно позаботиться об огромном количестве нюансов, которых никто, похоже, и не замечает. Они думают «Мы просто перекроем им „трубу“, и проблема решится сама собой».

HamStar

Ой, я вас умоляю... Как с пиратской продукцией боролись? Показательные аресты, уничтожение носителей, закрытие треккеров и т. д. А ее как продавали, так и будут продавать, только цены выросли. То же и с порнографией – как снимали, так и будут снимать, как продавали, так и будут продавать. Только теперь ни у кого не будет возможности получить этот контент бесплатно. Грубо говоря, скачать нам ничего не дадут, но все можно будет приобрести на носителях, причем за немаленькие деньги (ведь распространение «пиратки» – занятие подсудное). Рынок вырастет буквально за секунды, потому что люди, живущие по ту сторону закона, быстро поймут, на чем можно нажиться, а «сборы» позволят давать на лапу проверяющим, силовым органам и т. д.

DeDaL

GRAND THEFT AUTO 5: VICE CITY? ВОЗМОЖНО!

Картинка на тридцатой странице руководства пользователя, которое шло в комплекте с Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City, намекала: Rockstar Games вслед за The Ballad of Gay Tony собирается продолжить историю сериала GTA в Vice City. Что ж, будем на это надеяться.

На что надеяться? Нам что, теперь вечно перебираться из одного города в другой и обратно (из Liberty City в Vice City)? Надоело. Хотя бы уже Лондон сделали с его британским криминалитетом.

Spitfire88

Grand Theft Auto: Vice City – самая атмосферная игра серии, так что считаю, что «переезд» в Vice City будет лучшим из вариантов.

Assassin 47

Кстати, картинка проанализирована не полностью. Оторванный кусок мне вот, например, напоминает часть пейзажа San Andreas. Надпись красным, возможно, намекает на анонс в марте. Seagul Theatre, если верить Google, кстати, находится в Британии. Хотя, может быть, все эти намеки как раз и должны запутать нас, а анонс будет посвящен или Vice City, или чему-то совсем новому.

19th_angel

Не понимаю, какая разница – Vice City или там даже Sin City? Города все одинаковые и никак на саму игру не влияют.

Demon_DDD

8-БИТОВОЕ ПРИГЛАШЕНИЕ
Приглашение на свадьбу в стиле 8 бит. Чудненько!

Одинаковые, это как же? По-моему, совсем неодинаковые. Это все равно, что сказать: Tamriel и Azeroth одинаковые... И на игру они влияют, например, в GTA: San Andreas вызывала неприятные чувства, так как город там неудачный, а в GTA: Vice City и GTA 3 все супер.

DenNumberOne

UNREAL ENGINE 3: ТЕПЕРЬ БЕСПЛАТНО

Новость месяца. Наиболее популярный движок - Unreal Engine 3 - теперь распространяют бесплатно. Epic Games создала специальный пакет из самого движка и набора инструментов Unreal Development Kit. Предполагает, что он в основном будет использоваться для некоммерческих и образовательных целей. Халявным Unreal Engine наверняка заинтересуются моддеры, небольшие студии, команды энтузиастов или просто люди, делающие первые пробные шаги в индустрии. Документацию и файлы можно найти на сайте *www.udk.com*.

Очень мощный ход со стороны Epic. Можно предположить, что их технология теперь станет стандартом для всех серьезных freeware- и инди-разработок.

НУНИФИГАСЕБЕ. Учитывая, что они до недавнего времени продавали лицензии на Unreal Engine 2 за $350 000 (одна платформа плюс $50 000 за каждую дополнительную, плюс роялти), а цена на Unreal Engine 3 оглашалась только в частном порядке по запросу, то это прямо жест королевской щедрости. UDK, конечно, не совсем бесплатный, но, судя по UDK Commercial Terms, цены все равно почти коммунистические.

fragboi

Там условия, кстати, полубожественные. Если разработчик заработал на игре меньше $5000, он не платит Epic ничего. Если больше, то 25% от дополнительной прибыли. Для инди-сцены это просто манна небесная.

grayraw

Внезапно новый стандарт в 3D-индустрии. Платформа для всех, особенно для молодых студий. Ждем игр на хорошем движке.

Ariksu

Да теперь бедным разработчикам не надо будет ломать голову, где взять денег на новый движок... Правда, он все равно уже устарел.

H.A.W.K

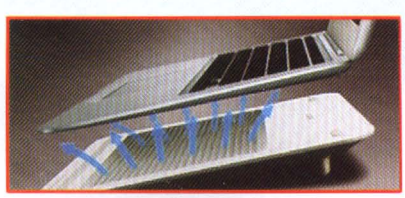
Ха-ха! Что теперь будет с Source Engine, просто не представляю!

.mikl.

ZALMAN

Охолоди...
НОУТБУК!

1 Корпус з анодируваного алюмінію
2 Регулювання швидкості 1100–1500 об/хв
3 Низький рівень шуму 18–23 дБ
4 Вбудований USB HUB



NVD GROUP

Офіційний дистриб'ютор продукції **ZALMAN** на території України компанія **«NVD Group»**
(0-44) 206-27-09, 206-27-08
www.nvd.com.ua
info@nvd.com.ua

Gameplay

ПОДПИСКА 2010

АКЦИЯ!

Подписавшись на журнал Gameplay на 2010 год, вы можете стать обладателем одной из игровых консолей от GameStop, официального дистрибьютора PlayStation в Украине.

В акции принимают участие:

Sony PlayStation® 3: BUZZ! Сокровища нации

Sony PlayStation®Portable: Final Fantasy Dissidia

Sony PlayStation®Portable: Loco Roco 2

Sony PlayStation®Portable: Motorstorm Arctic Edge

3 консоли Sony PlayStation®Portable

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2009 г. оформит подписку на журнал Gameplay:

- через редакцию или почтовое отделение - на год
- через службу курьерской доставки - на полгода

и до 25 декабря пришлет оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский Дом ITC», Красно-звездный просп., 51, Киев, 03110. Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.
В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу:
(044) 496-3469, 270-3891
или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.
Подписчики через издательство , (включая интернет-платежи) участвуют в акции автоматически.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:
Gameplay без DVD - 92494
Gameplay с DVD - 92493
Комплект «Домашний ПК» с DVD + Gameplay с DVD - 94938

GameStop
www.gamestop.com.ua

Подведение итогов акции состоится в январе 2010 года. Результаты будут опубликованы в Gameplay № 3

КАК ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

1. Через наше издательство на веб-сайте: *www.itcpublishing.com/podpiska*
2. Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail (044) 331-04-09, (044) 496-34-69 sveta@itc.ua, oksana@itc.ua
3. В любом отделении связи по «Каталогу изданий Украины»
4. Через специализированные службы курьерской доставки: *www.itcpublishing.com/dostavka*

Вы можете оплатить подписку в Интернете с помощью кредитной карты *www.itcpublishing.com/card*

VISA Electron VISA MasterCard

Или через системы интернет-платежей WebMoney и Portmone

WebMoney portmone.com

ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

18 Aliens vs. Predator
22 Singularity

Aliens vs. Predator

Хищники испокон веков расценивали Чужих в качестве ценной добычи, в охоте на которую проявляется сила и мужество. Как при этом рассматривают Хищников сами Чужие, неизвестно, возможно, они им интересны лишь с гастрономической точки зрения. Но и те и другие видят в людях исключительно путающуюся под ногами мелочь. А зря...

с. 18

Singularity

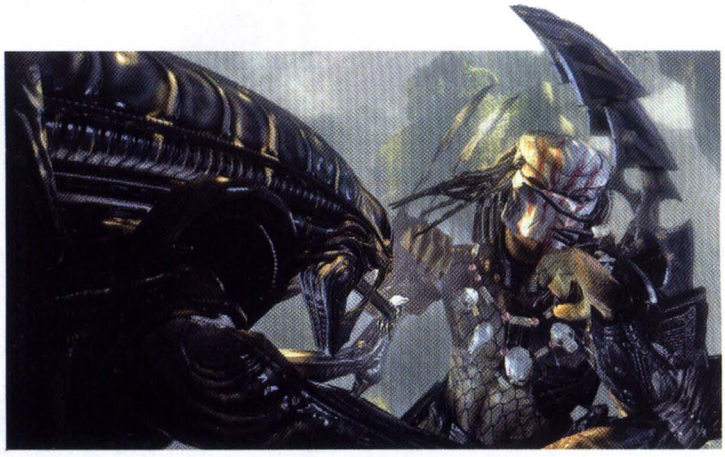
Если где-то есть маленький необитаемый островок, рано или поздно его обязательно заселят безумные ученые и начнут проводить там зловещие эксперименты. Например, будут пытаться обрести контроль над временем, а в результате случится катастрофа, которая погрузит весь остров в пучину хаоса и темпоральных сдвигов. А разгребать, как обычно, нам, игрокам.

с. 22

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Rebellion
Издатель SEGA
Дата выхода февраль 2010
Сайт www.sega.com/avp

Rebellion Британская студия, начавшая свое существование в далеком 1991-м году. В ее портфолио встречались как хиты (Aliens Versus Predator, Sniper Elite: Berlin 1945, Rogue Trooper), так и весьма спорные проекты (Judge Dredd: Dredd vs. Death, ShellShock 2: Blood Trails), поэтому не всегда понятно, чего же ждать от студии в следующий раз.
Игры Aliens Versus Predator, Gunlok, Judge Dredd: Dredd vs. Death, Rogue Trooper, The Simpsons Game, Sniper Elite: Berlin 1945, ShellShock 2: Blood Trails
Сайт www.rebellion.co.uk



> Процесс отделения головы от тела прорисован с прямо-таки маниакальной тщательностью

Александр Пушкарь

Aliens vs. Predator

Чужой совсем не против Хищника

В последние годы стала модной тенденция продавать одну и ту же игру несколько раз, дробя ее на эпизоды. А вот не далее чем десять лет назад все было наоборот. Купив единственную коробочку, геймер получал в свое распоряжение сразу три игры.

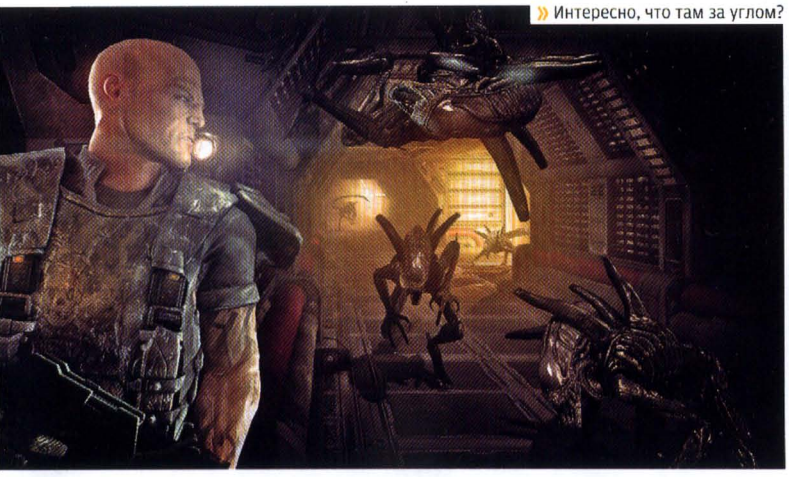
СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

По всяком случае именно такое впечатление возникало при запуске оригинального Aliens Versus Predator. Геймплей за всех троих участников конфликта отличался разительно. Юркий Чужой умел бегать по стенам и потолку, чем приводил в ужас людей со слабым вестибулярным аппаратом, питался трупами, восстанавливая здоровье, и взирал на мир в искаженной перспективе и цветовой гамме. Хищник шествовал по уровням, как царь, убивал все что движется одним выстрелом, а когда на него наваливалось слишком уж много неприятностей, растворялся в воздухе. И только игра за человека была похожа на классический боевик, сдобренный, впрочем, изрядным количеством элементов horror - слабое зрение мешало рассмотреть врагов в темноте, прибор ночного видения не работал одновременно с радаром, и лишь обилие тяжелого вооружения давало хоть какие-то шансы на выживание.

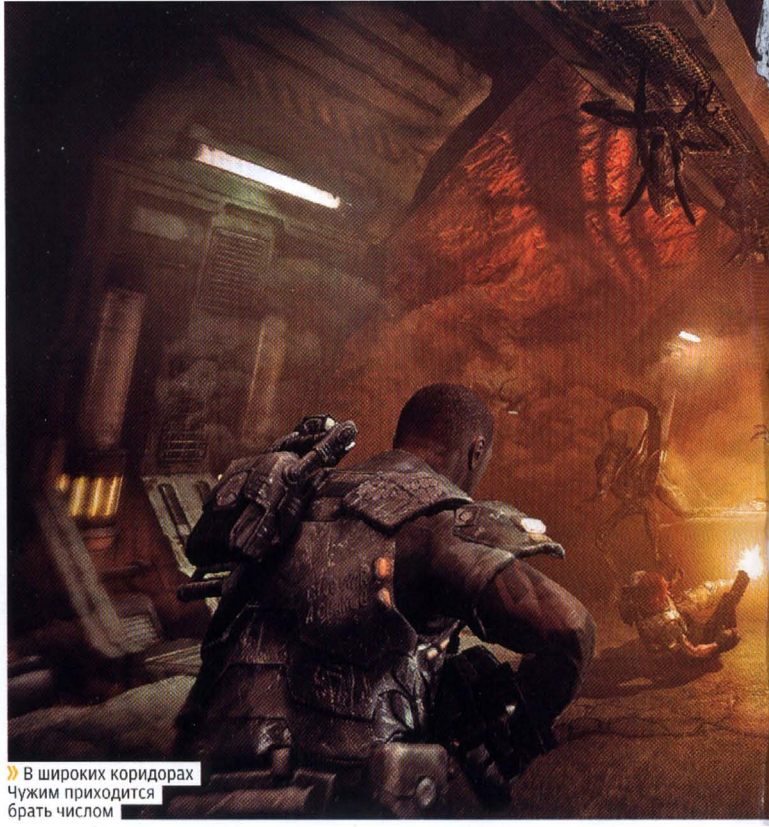
Восторгов проект вызвал немало, и вскоре подоспела вторая часть. Разрабатывалась она силами студии Monolith, у которой оказался еще больший творческий потенциал. Арсенал героев пополнился новыми умениями и устройствами, сюжет выдвинулся на первый план и прочно там утвердился. Чужой начинал игру в качестве личинки-facehugger, вынужденной ото всех прятаться и искать одинокую жертву для заражения, и только потом он вырастал в полноценную особь, десятками вырезающую жалких людишек. Хищника наконец выпустили из тесных коридоров в почти настоящие леса, вручили ему копье, систему залпового огня, отчего-то именуемую пистолетом, и подзарядку, мгновенно восстанавливающую запасы энергии. У морпеха же на первом уровне вообще не было врагов - лишь темные коридоры, заклинившие двери да спонтанно возникающие точки на радаре. Уровень проходился в постоянном ожидании опасности, которая никак не появлялась, и оттого становилось еще страшнее. По атмосферности и погружению в мир Aliens Versus Predator 2 бил все рекорды, такой режиссуры больше не встречалось нигде.

Что было дальше? Да в общем-то, ничего особенного. Средненькое дополнение Primal Hunt - оно слегка продлило удовольствие, но не имело своей изюминки. Ворох комиксов. И

Нацепив личинку-facehugger на жертву, Чужой вырастит себе нового собрата



» Интересно, что там за углом?



» В широких коридорах Чужим приходится брать числом

два невыразительных фильма, сценарий которых местами шел вразрез с историей оригинальных вселенных. К примеру, Чужие там были обозваны рептилиями (коллективный разум, самцы-солдаты, королева-матка – очевидные насекомые, «раса роя»), а их личинки вылуплялись из людей в течение минут двадцати (хотя в первом «Чужом» у них на созревание уходило около суток). Впрочем, со своей главной задачей – подогревом интереса к смешению вселенных – они худобедно справились, да и отсылок к играм хватало, чтоб порадовать фанатов.

И вот недавно студия Rebellion анонсировала новую часть серии. Она не имеет ни порядкового номера, ни подзаголовка (но, возможно, это временно) – вероятно, потому, что ее позиционируют не как продолжение, а скорее в качестве ремейка, в который разработчики собираются добавить все то, что хотели сделать с самого начала, однако упирались в технологические ограничения. Но за последние десять лет компьютеры изрядно эволюционировали, перестав быть препятствием для творческих порывов, и фантазия авторов может развернуться во всю ширь.

Итак, нас ждет история очередной человеческой колонии на задворках галактики. Обживаясь на новой для себя планете, люди обнаруживают некий древний храм, напичканный таинственными механизмами. Разумеется, это одно из тех мест, где Хищники доказывают свое право именоваться охотниками, выращивая и истребляя выводки Чужих, и, конечно же, наивные исследователи умудряются пробудить от криосна партию личинок и не удерживают их под контролем. Что началось после, догадаться нетрудно. Колония оказывается на грани вымирания, в космос отправляется сигнал SOS, на который откликается спасательный корабль с пехотинцами... и Хищник-ликвидатор, в чью задачу входит проследить, чтобы все, кто видел храм, больше никогда и никому о нем рассказать не могли. Ну а заодно и пополнить собственную коллекцию черепов новыми трофеями.

» Иногда и охотник становится жертвой

Поиграть традиционно дадут за всех троих персонажей, и геймплей в каждом случае будет свой, отличный от других. Чужой, как обычно, полагается на скорость, маневренность и возможность передвигаться в трех плоскостях, что открывает перед ним бездну тактических перспектив. По сравнению со второй частью ему изрядно срезали живучесть и темп передвижения, а значит, атаковать в лоб окажется неразумно. Придется таиться в углах, сыпаться с потолка, словом, стараться не попадать на глаза вооруженным лицам до той поры, пока для них не станет слишком поздно. Дистанционное-то оружие не предусмотрено.

Скрасить нелегкое существование ксеноморфа разработчики намерены возможностью заражения

В кинематографе Чужой и Хищник встретились еще в 1990-м, но заметить это могли лишь самые наблюдательные. В фильме «Хищник 2» есть эпизод, где главный герой оказывается на корабле охотников, по стенам которого развешаны их трофеи с разных планет. Так вот, в одной из секций можно разглядеть вязанку черепов Чужих, как бы намекающих нам, что две расы пришельцев уже давно состоят в тесном знакомстве.

» Плечевая пушка традиционно очень сильна

колонистов. Нацепив личинку-facehugger на жертву, Чужой вырастит себе нового собрата, и, как следствие, после гибели старшенького игра не закончится - просто у нас под контролем окажется другая особь.

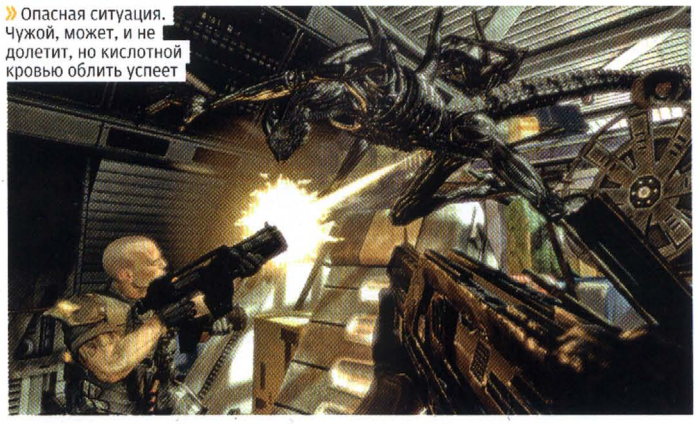
Еще одно приятное нововведение облегчит навигацию при забегах по потолку и стенам - специальный индикатор будет постоянно показывать, где низ, а где верх. Мелочь, конечно, но раньше ее очень недоставало.

В руках пехотинца, в свою очередь, окажется стандартный для него набор вооружения и аксессуаров вроде детектора движения, прибора ночного видения и группы товарищей, которые все равно вскоре куда-то денутся, оставив главного героя в темноте и одиночестве. И хотя с тем реманентом, что способен унести с собой солдат, можно одолеть кого угодно, врага для начала нужно по крайней мере обнаружить.

Ну и наконец, Хищник - венец творения. Сильный, крепкий, быстрый, оснащенный последними достижениями инопланетной науки и один против всех. Сколь бы ни были смертоносными его игрушки, гордо вышагивать по ровной местности ему не рекомендуется - задавят массой или шквальным огнем. Маскировка и выжидание подходящего момента для атаки - вот его козыри. Хищник научится скакать по деревьям (специальная система навигации любезно подсвечивает место, куда мы приземляемся после каждого прыжка) и отлично сражаться врукопашную. Разработчики наделили его сразу двумя парами клинков на запястьях, взамен снизив общий запас энергии, так что в ближний бой вступать придется часто. К тому же, вовремя нажав нужную кнопку, можно будет обзавестись трофеем - игра недаром имеет рейтинг 18+, и процесс отделения очередной головы от только что сопротивлявшегося тела прорисован с прямо-таки маниакальной тщательностью. Хищник пронзает подбородок колониста лезвиями, резко дергает вверх, вырывая позвоночник, а потом аккуратно очищает его от налипшей требухи и куда-то там прячет в бездонные карманы. Или хватает Чужого за загривок и стремительным движением выдергивает у него «язык», отбрасывая обмякшую тушку в сторону. Разноплановых анимаций зверского убийства обещают немало, и есть надежда, что они не успеют приесться к концу игры. К тому же, надо полагать, сбор трофеев будет как-то поощряться.

Ну а плечевая пушка, разнообразные режимы зрения и классическое брекекеканье бережно сохранены и никуда из игры не денутся.

Технически новый Alien vs. Predator звезд с неба не хватает, но по крайней мере разработчики и правда сумели реализовать то, чего очень недоставало предыдущим частям. Например, немалая часть игры пройдет в полноценных зеленых джунглях, с которыми Хищник прочно ассоциируется еще с момента выхода первого фильма. Хотя, естественно, только ими дело не ограничится - будут и индустриальные пейзажи, и мрачные металлические коридоры, и древние руины. А все мелкие шероховатости услужливо скроет темнота.

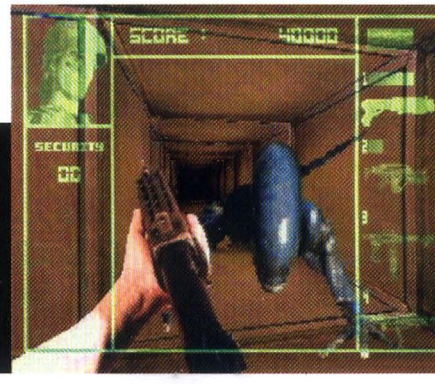


» Опасная ситуация. Чужой, может, и не долетит, но кислотной кровью облить успеет

Когда проект официально анонсировали, игровая общественность неожиданно разделилась на два лагеря. Внезапно выяснилось, что кому-то больше по душе первая часть, а кому-то - вторая. И сейчас поклонники никак не могут прийти к согласию - хорошо или все же плохо то, что серия снова попала в руки Rebellion. Некоторые опасаются увидеть в будущем продукте студии Aliens Versus Predator образца 1999 года, только с новой графикой и чуть расширенными возможностями. Другие резонно возражают, мол, в этом ведь и заключается священный долг разработчиков. Как бы там ни было, ролики выглядят весьма многообещающе, а игровой процесс радует разнообразием. Не факт, что создателям удастся прыгнуть выше головы и создать суперхит, который затмит своим величием обе предыдущие части, но уж несколько часов увлекательного времяпровождения нам определенно гарантированы.

Нас ждет история очередной человеческой колонии

Студия Rebellion начала возделывать благодатную почву темы Хищников и Чужих несколько раньше, чем полагают многие. Их первый проект под названием Aliens Versus Predator появился на свет еще в 1994 году, и в нем точно так же можно было играть за представителей каждой из трех рас. Проблема в том, что вышла она для малопопулярной платформы Atari Jaguar и, как следствие, затерялась в веках, не оставив заметного следа в истории.

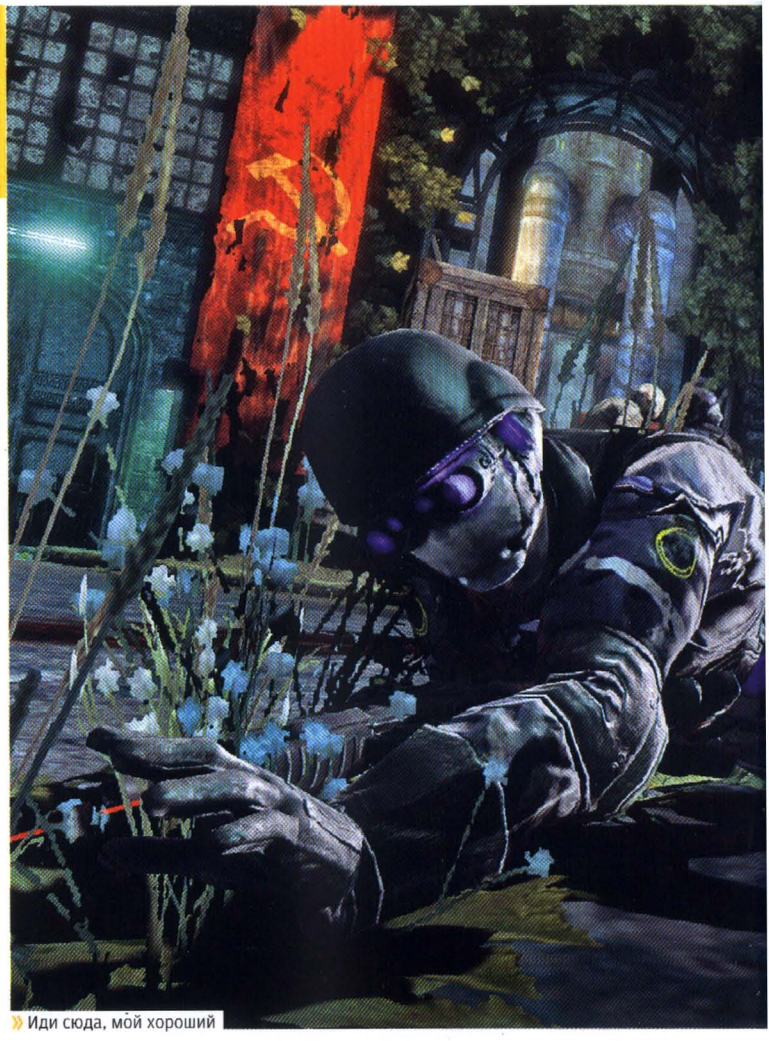


Singularity

Михаил Половко

Назад к истокам

Прыжки во времени, всемирный заговор, монстры из других измерений и много, очень много стрельбы. Raven Software знает, чего хотят геймеры, и собирается преподнести им эту солянку в скором будущем.



» Иди сюда, мой хороший

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Дата выхода март 2010
Сайт www.singularity-game.com

Raven Software Американская студия, основанная в 1990 году братьями Стивом и Браяном Рейффелами. Стала известна благодаря сотрудничеству с id Software и разработке игр на их движке. В 1997-м компания вошла в состав Activision.
Игры Quake 4, Wolfenstein, серии Heretic, Hexen, Soldier of Fortune
Сайт www.ravensoft.com

> В ходе эксперимента что-то вышло из-под контроля

Предыстория Singularity замешана на всемирном заговоре с целью скрыть факт существования небольшого островка Каторга-12 возле берегов Камчатки. На этом клочке суши в 50-е годы Советский Союз проводил эксперименты с неким Элементом 99. Целью исследований был поиск нового источника энергии для вооружения могучего СССР и устрашения всего остального человечества. В самом начале опытов загадочный материал показал свои необычные свойства, а именно способность управлять временем: разбитый цветочный горшок в мгновение ока восстанавливался из осколков в исходное состояние, а затем рассыпался обратно. Но в ходе эксперимента что-то вышло из-под контроля, и весь остров погрузился во временно́й катаклизм. Скрывая следы разработок, Советский Союз объявляет Каторгу-12 карантинной зоной и уничтожает практически все документы об исследованиях.

Спустя 60 лет американский пилот Нейт Рэнко (Nate Ranco) совершает разведывательный полет вблизи «несуществующего» острова. Резкий энергетический всплеск повредил самолет, и летчик вынужден катапультироваться.

Выбравшись на землю, Нейт обнаруживает сущий кошмар – окружающая его местность постоянно «прыгает» во времени. Заводской район с разрушенными и проржавевшими зданиями на глазах «молодеет»: рухнувшие постройки восстанавливаются и вновь блещут свежими красками. Временна́я аномалия заставляет Каторгу-12 постоянно курсировать между прошлым и настоящим.

Естественно, американского шпиона русские войска хлебом-солью встречать не собираются. Спецназ Российской Федерации моментально открывает огонь по чужаку, и несчастный солдат Рэнко вынужден отстреливаться. Но секунду спустя Нейт обнаруживает, что ведет бой уже с солдатами Красной армии, – из-за очередного временно́го всплеска.

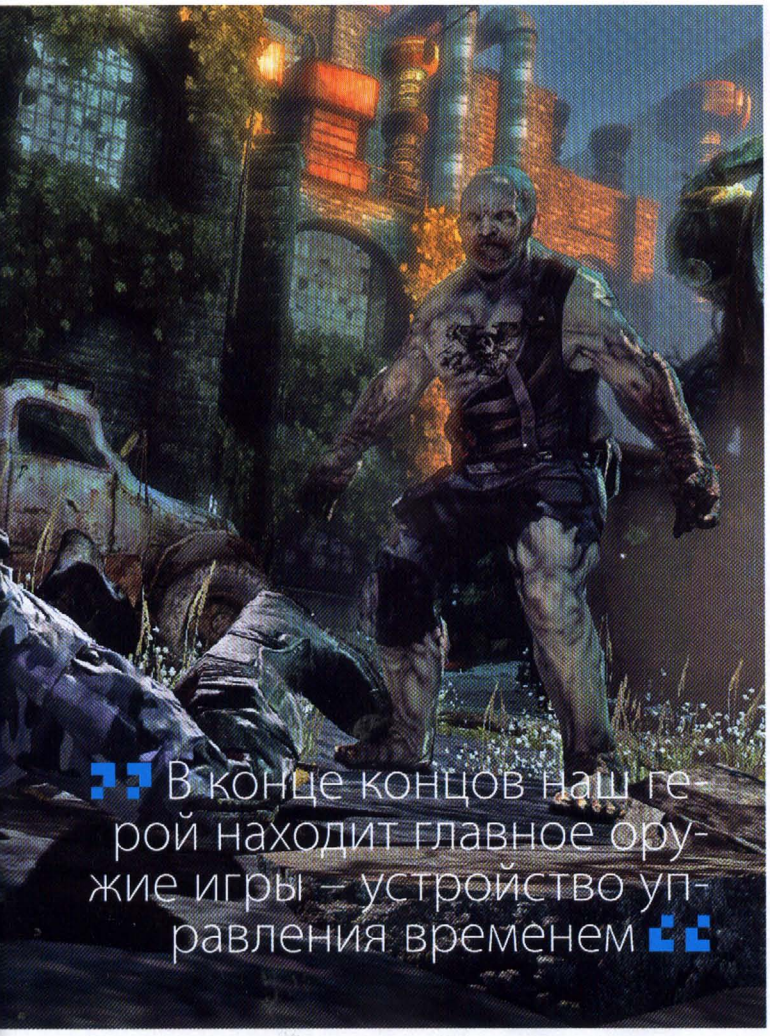
Однако в конце концов наш герой находит главное оружие игры – устройство управления временем. Оно напоминает гравипушку из Half-Life 2, но позволяет не только брать предметы, а и перемещать их во времени. Мы сможем метнуть ржавое основание дозорной вышки в будущее, обрушив его на нерадивых солдат, или же отправить туда самого противника, наблюдая, как тот стареет и обращается в прах. С помощью загадочного устройства герой способен даже поднять со дна огромный танкер, который окажется следующим игровым уровнем.

Разработчики обещают множество головоломок, связанных с использованием времени. К примеру, герой натыкается на закрытую дверь и гору обломков перед ней. Стоит попробовать состарить дверь, и та рассыплется. Или же вернуть в прошлое лежащий на земле металлолом, и он превратится в бочку с горючим. Взорвав ее, мы освободим проход.

Для тех, кто устал от временных эффектов в TimeShift, F.E.A.R. и Prince of Persia, разработчики заявляют, что не станут акцентировать внимание на эффектах slo-mo и отмотке времени назад. Да, в Singularity будет и то и другое, но Raven упирает именно на перемещение предметов в прошлое и будущее. Главное, чтобы авторы не зациклились на этой изюминке, иначе мы можем получить очередной Hexen с его знаменитыми поисками рычагов.

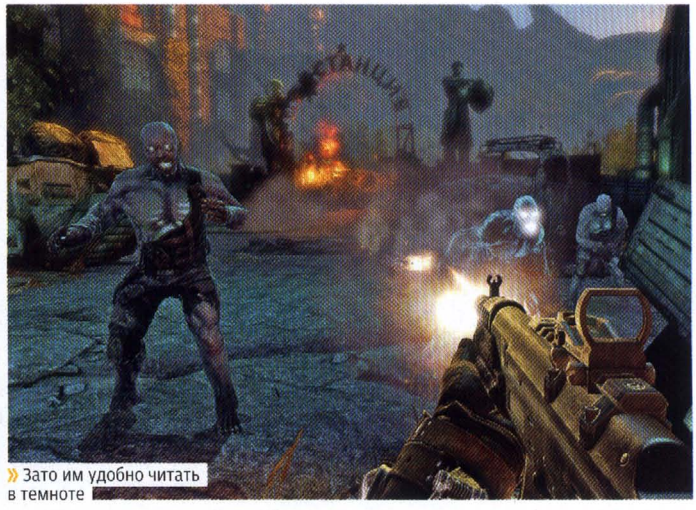
Естественно, кроме устройства управления временем, игроков ждет целый арсенал привычных автоматов, дробовиков и пистоле-

> Каторга-12 постоянно курсирует между прошлым и настоящим



> В конце концов наш герой находит главное оружие игры – устройство управления временем

» Да у вас, кажется, изжога



» Зато им удобно читать в темноте

тов. Но будут и необычные экземпляры вроде пистолета, стреляющего пулями из Элемента 99, - траекторию их полета можно свободно менять. Собственно, как и направление движения ракет, выпущенных из РПГ. Судя по всему, это вещество пользуется безумной популярностью у оружейников Каторги-12. Ну и вопреки модным тенденциям главному герою разрешат одновременно носить столько оружия, сколько он захочет.

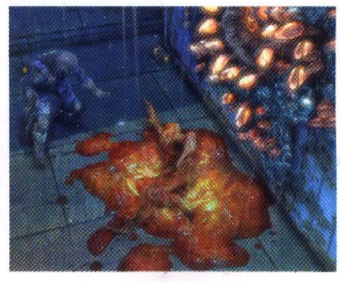
По мере прохождения Нейт будет видеть призраки прошлого, подсказывающие герою его дальнейшие действия. Так, фантом, яростно скребущий стену ногтями, явно намекает на секретный проход в стене. Но привидения - не единственные необычные создания, которые встретятся Рэнко. Катаклизм привел на остров страшных монстров. Многие из них - лишь мишени, предназначенные для расстрела на большой дистанции. Но есть и твари похитрее, они цепляются к стенам и потолкам, и едва кто-то проходит мимо, взрываются и отправляют его в будущее, существенно состаривая. Их можно просто расстреливать, а можно метать во врагов с помощью псевдогравипушки.

Естественно, предполагаются и боссы на потеху игрокам. Как водится, этих переростков не берет обычное оружие. Для того чтобы их победить, придется включать соображалку и активно пользоваться новыми возможностями. Ну вот, скажем, идет сражение с огромным монстром на движущемся поезде. Нейт, спасаясь от главаря бегством, перебегает с одного вагона на другой. И когда босс практически настигает героя, Рэнко берется за временно́е оружие и отцепляет вагоны друг от друга, оставляя противника далеко позади.

Игры со временем включены и в многопользовательский режим, только там оружие будет воздействовать не на весь мир, а на небольшую сферу вокруг применяющего его игрока. Нечто подобное мы видели в TimeShift несколько лет назад.

Singularity выглядит обнадеживающе. Конечно, она похожа на внебрачную дочь Half-Life 2 и TimeShift, но опыт Raven вселяет оптимизм. У игры столько же шансов стать шедевром, сколько и кануть в Лету, оставшись простым заурядным боевиком. Разобраться с этим мы сможем уже совсем скоро.

» Прежде чем помереть, монстр не преминет облить всех какой-то гадостью



Игромир 2009

Анна Зинченко, Александр Птица

Вопреки кризису и гриппу

Город Киев провожал нас с Александром Птицей похолоданием и толпами людей в марлевых повязках, бумажных повязках и даже строительных респираторах. Москва встречала на удивление похожей погодой, а прохожие на улицах, несмотря на уже зарегистрированные в столице случаи того самого гриппа, оказались непривычно гололицыми, хотя двоих в бронемасках мы все-таки видели. Наверное, приезжие. Стоит оговориться, что у меня были куплены обратные билеты на вечер того же дня, а Александр Птица (известный всем «бородатый дядька», ценитель booth babes) оставался в Москве на три дня выставки.

» А ты записался в Nod?

По сравнению с прошлым годом «Игромир» меньше не стал, хотя некоторые компании-участники выставлялись не столь помпезно. То, что часть стендов на первом этаже павильона № 57 слегка усохла, позволило расширить проходы между ними, а от этого посетители только выиграли. Как и в минувшем году, «Игромиру» было что предложить и геймерам, и журналистам (но теперь больше и интереснее). Особенно постарались Electronic Arts и SoftClub. Первая привезла разработчиков многопользовательского шутера All Points Bulletin, шпионского action The Saboteur, развеселой Battlefield: Bad Company 2, а также непобедимого Кейна (лидер братства Nod, по паспорту Джозеф Кукан) и знаменитого Рэя Музику. SoftClub сделала геймерам настоящий подарок, позволив поиграть в StarCraft II и World of WarCraft: Cataclysm. Кстати, стенд Blizzard в последние годы не меняется: две демозоны и длиннющие очереди. А для журналистов приберегли разработчиков этих хитов (я даже не употребляю слово «потенциальных»), а также авторов других замечательных проектов: Tekken 6, Napoleon: Total War, Aliens vs. Predator. Игр было много, очень много. Причем не только тех, что уже поступили в продажу, но и тех, которые должны появиться на полках магазинов в первой половине 2010 года. И если раньше удавалось, забыв о завтраке, обеде и перерывах на кофе, изучить всю выставку за восемь часов, то в таком формате «Игромир» требует минимум двух дней. Учту это на следующий раз.

Если вы никогда не были в павильоне № 57 московского ВВЦ (быв-

шей ВДНХ), то представьте себе огромное здание, по внутреннему периметру которого идет балкон, символизирующий второй этаж. Эту территорию поделили между собой три компании. Electronic Arts традиционно демонстрировала геймерам новинки осени, о большинстве из них мы уже писали на страницах нашего журнала, а также громкие проекты года 2010-го, о которых обязательно напишем много и подробно. Акцент делали, разумеется, на Dragon Age: Origins, Need for Speed Shift, FIFA 10 и Command and Conquer 4 (ее, правда, в четверг не показывали, ждали Кейна). Microsoft поставила массу демостендов с играми. Но ничего даже приближающегося по красоте и размаху к Gears of War среди них не наблюдалось. Alan Wake демонстрировали только прессе. Зато Sony в нынешнем году подтвердила намерение стать безоговорочным лидером на консольном рынке России и озвучила весьма интересные данные. До конца 2009-го компания планирует продать 2,06 млн устройств (PS2, PSP, PS3) и 2,15 млн игр для них. За год Sony реализовала 250 тыс. PlayStation 3 и 850 тыс. PSP. По словам ее представителя, PlayStation 3 занимает первое место в России среди new-gen-консолей. Неплохо идут дела и у свежезапущенных в продажу PS3 Slim и PSPGo, а вот на Uncharted 2: Among Thieves российское подразделение японского гиганта не нарадуется. И помним, в 2010-м выходят God of War 3, Gran Turismo 5 и Heavy Rain.

С каждым годом на выставке становится все меньше российских и украинских разработок. Большинство их, разумеется, гнездились на стенде «1С». Итак, «Дальнобойщики 3: Покорение Америки» поступит в продажу (наконец-то). Воздержусь от комментариев, чтоб не сглазить. К радости виртуальных асов «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» появится и на PC, она обещает быть еще красивее и симуляторнее.

«Акелла» завлекала всех Left 4 Dead 2 и Assasin's Creed II, а также показывала неизменные Postal 3 (выпуск запланирован в 2010-м) и Disciples III: Renaissance, которые выйдут в декабре этого года. В очередной раз смотреть на триквел любимейшей пошаговой стратегии я не стала. Во-первых, от 3D-очков у меня начинают болеть глаза, а во-вторых, за этой игрой нужно провести не один час. Тем более ждать-то осталось всего месяц. Кстати, «Акелла», похоже, нашла партнера для дистрибуции своих продуктов на территории Украины.

» И тем не менее «руками не трогать»

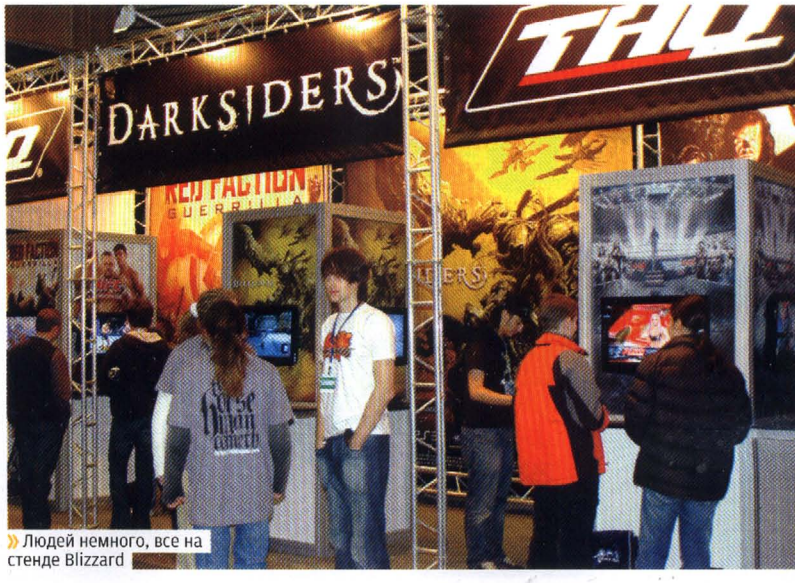
Если раньше удавалось изучить всю выставку за восемь часов, то в таком формате "Игромир" требует минимум двух дней

И традиционно на выставке не обошлось без масштабного украинского шутера. Только на сей раз им оказался не S.T.A.L.K.E.R., который и без того неплохо отпиарился на Майдане, а «Метро 2033». За день до выставки представителей западной прессы THQ собрала на презентацию в каком-то таинственном бункере, а на «Игромире» уже все желающие могли заглянуть в мрачные коридоры московского метро. Выпустить проект обещают в феврале 2010-го, издавать ее в СНГ будет все та же «Акелла».

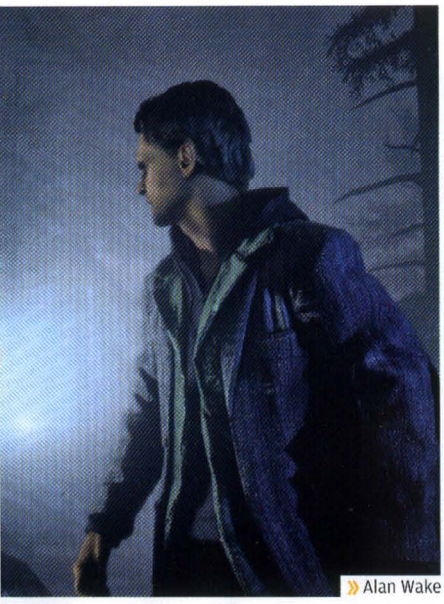
Компания «Бука» показывала аддон к интересному action Collapse, но, как вы, наверное, и без меня прекрасно знаете, купить игру от этого издателя в нашей стране практически нереально. И ситуация вряд ли изменится в ближайшем будущем. «Новый Диск» сделал акцент на консоли Nintendo и проектах для нее, а для ценителей игр не только под эту платформу привез двух девушек-моделей и машину, призванных продвигать в массы отличную Colin McRae: DiRT 2. Стенд «Руссобит-М» на «Игромире 2009» замечен не был, равно как и холдинга «Astrum Online», и Innova Systems. Последняя, правда, завесила колонны, отмечающие вход на территорию ВВЦ, гигантскими постерами, рекламирующими Aion. Компания Nival Network, новое детище Сергея Орловского, представила целый ряд своих многопользовательских продуктов на микроплатежах и анонсировала игру Prime World. Но действительно громкий анонс «Игромира» (еще и потому, что это мировая премьера) – продолжение истории о ведьмаке Геральте (он же сэр Геральт Ривский, он же Белый Волк). Намечается интересная борьба за титул «Лучшая RPG 2010» между «Ведьмак 2» и Mass Effect 2, конечно, если поляки выпустят свой проект, как и обещают, в следующем году.

В завершение немного лирики. На «Игромир» ездить всегда приятно не только потому, что есть о чем написать, но и потому, что там неизменно встречаешь много знакомых и очень симпатичных мне людей. Для тех, кто работает в штате компаний-издателей и разработчиков, игровая выставка – это, с одной стороны, каторжный труд, но с другой – отличный повод собраться после дня, заполненного общением с журналистами, организаторами, геймерами и решением тысячи мелких проблем и недоразумений, пообщаться и выпить (если что, всем участникам посиделок куда больше 18 лет). Какие бы кризисы ни бушевали на рынке, люди, с которыми я работала пять лет назад, продолжают трудиться в этой немножко сумасшедшей, но очень интересной индустрии. Приходят новые, тоже хорошие, и я неизменно рада видеть всех, приезжая в ноябре в Москву на крупнейшую в СНГ игровую выставку «Игромир».

P.S. Когда я на следующий день вернулась в Киев, в Москве пошел снег и объявили карантин.



» Людей немного, все на стенде Blizzard



» Alan Wake

» Alan Wake

Alan Wake

X360
Жанр action
Разработчик Remedy
Издатель Microsoft
Дата выхода нет данных

Финские парни, похоже, выходят на финишную прямую со своим атмосферным action-триллером Alan Wake. Как подтвердил на пресс-конференции Microsoft управляющий директор Remedy Entertainment, игра будет эксклюзивом для Xbox 360, пока.

Думается, что завязка знакома всем читателям. Место действия – странный городишко Брайт Фолс и его окрестности, где главный герой, писатель по профессии, пытается раскрыть тайну, связанную с пропажей родной жены. На презентации показали довольно крупный фрагмент геймплея, естественно, из первой половины игры, ведь финал держат в большом-большом секрете.

Итак, Алан занят сбором страничек книги, которые могут помочь ему решить главную задачу. Но это не просто трудно, а очень трудно, ведь Тьма во всевозможных обличьях активно ему мешает. Какой лучший способ борьбы с Тьмой? Конечно, свет. Вот и здесь, прежде чем прикончить очередного гада из огнестрельного оружия, его следует огорошить светом. Фонарик у Алана всегда при себе, но полезными могут оказаться и другие источники, например лампочки на столбах. А еще в показанном фрагменте весьма впечатляюще выглядели сцены, в которых героя начинают атаковать неодушевленные объекты, скажем, трактор и прочие «железяки». Ночные сцены с «ужастиками» и дневные с более спокойным исследованием окрестностей будут сбалансированы так, чтобы мы не получили передозировки хоррора. А. П.

«Ведьмак 2»

PC
Жанр ролевая игра
Разработчик CD Projekt RED
Издатель нет данных
Издатели в СНГ «1С» / Snowball Studios
Дата выхода нет данных

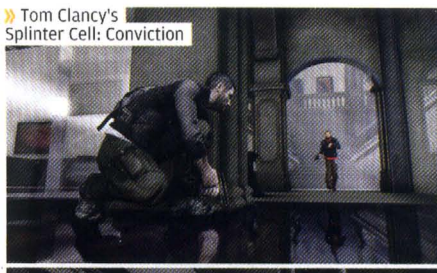
Ролик из второго «Ведьмака» уже утек во Всемирную Сеть и вызвал немало откликов. Официального анонса и объявления международного издателя еще не было, потому, по сути, обнародование проекта на «Игромире» стало одним из первых его публичных показов прессе. И хотя старший продюсер из CD Projekt RED охарактеризовал презентацию на выставке как «технологическую», рассказано и продемонстрировано было много. Локализацией займется Snowball Studios. Она же совместно с фирмой «1С» станет издателем игры на территории СНГ.

Заслуженный орденоносный движок Aurora от BioWare отправлен на пенсию и разработан новый RED Engine. Поверьте очевидцу, картинка изрядно похорошела. Если вы видели финальный ролик первого «Ведьмака», то помните, что на короля Фольтеста совершили покушение, а глаза злоумышленника были очень похожи на ведьмачьи. Ясно, что Геральта ожидает масса ярких приключений и изнурительных схваток. Кстати, к основным особенностям боевой системы из первой части непременно добавятся новые. А еще разработчики учли замечания геймеров по поводу отсутствия гигантских монстров. Продемонстрированный бой с огромным чудищем о нескольких щупальцах тому подтверждение. Отвечая на вопрос об «уровне взрослости», продюсер заявил, что он будет не ниже, чем раньше, а, возможно, и выше. А. П.

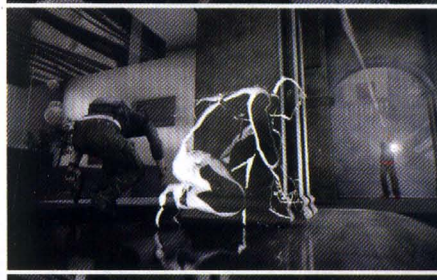
» «Ведьмак 2»

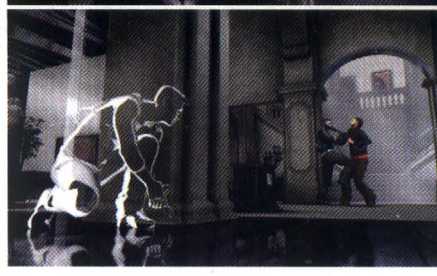
» «Ведьмак 2»

» Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



» Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction





Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

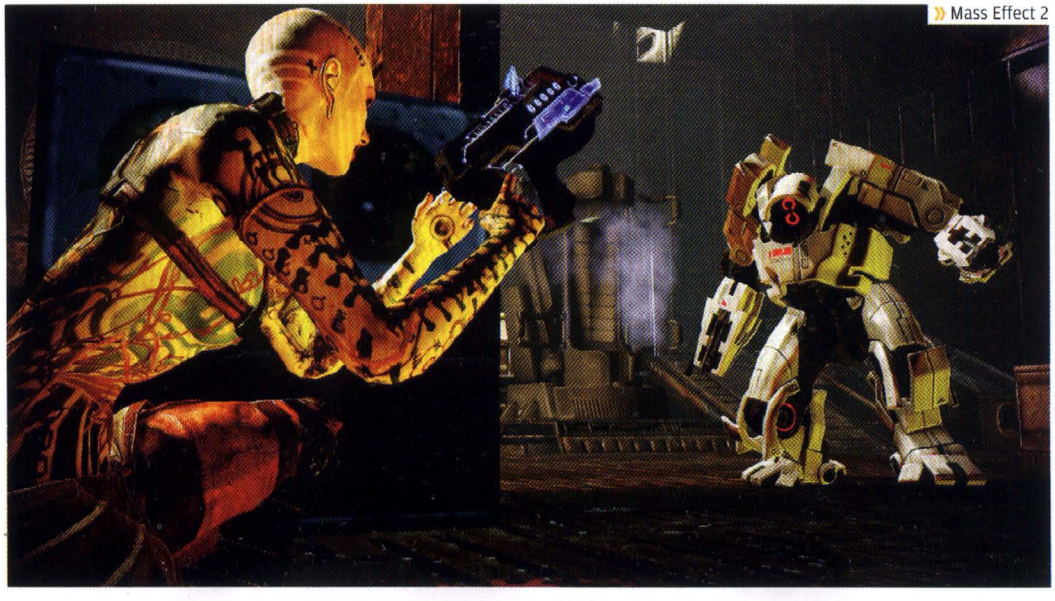
> "Игромиру" было что предложить и геймерам, и журналистам

X360
Жанр action
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Дата выхода февраль 2010

Напомним, что очередной эпизод саги о Сэме Фишере станет скорее action, нежели stealth. На демонстрации геймплея Splinter Cell: Conviction в рамках пресс-конференции Microsoft (поскольку, как и Alan Wake, игра пока является эксклюзивом для Xbox 360) основное внимание было уделено его новым оригинальным фишкам. Например, Mark and Execute (Отметь и убей) особенно полезна, когда предстоит разборка с большим количеством противников. Для начала потенциальные цели помечаются, но для того чтобы одним махом положить всех, потребуются некие очки действия, которые можно заработать, прикончив любого врага. Весьма необычно выглядят и так называемые Projected Movies, когда на какой-то из больших поверхностей появляются движущиеся картинки и надпись о том, что должен сделать Сэм.

Не могу не упомянуть и о системе выбивания показаний из врагов (interrogation, что по-русски значит «допрос»), в которой предусмотрены различные уровни физического воздействия на допрашиваемого. А. П.

» Mass Effect 2



» Mass Effect 2

Mass Effect 2

PC / X360
Жанр ролевая игра
Разработчик BioWare
Издатель Electronic Arts
Дата выхода январь 2010

Среди знаменитостей, засветившихся на «Игромире», был и легендарный сооснователь не менее легендарной компании BioWare доктор Рэй Музика (кстати, этнический украинец). Его выступление на большой сцене стенда Electronic Arts собрало массу поклонников жанра RPG, а посвящено оно было не уже вышедшей Dragon Age: Origins, а грядущей Mass Effect 2. В принципе особых откровений он не преподнес, выданная информация в том или ином виде и раньше проскакивала в Сети и на других выставках. Он еще раз обратил внимание на то, что, подобно всем предыдущим играм от BioWare, Mass Effect 2 может похвастать крепким сюжетом с неожиданными поворотами. Одна из главных движущих сил интриги – противостояние людей и насекомоподобных Коллекторов, ответственных за таинственные исчезновения целых колоний землян. Нас также ждет встреча с некоторыми знакомыми по первой части персонажами и улучшенная боевая составляющая. А. П.

World of WarCraft: Cataclysm

PC
Жанр MMORPG
Разработчик Blizzard
Издатель Blizzard
Дата выхода нет данных

» World of WarCraft: Cataclysm

На выставке все желающие, проведя несколько десятков минут в очереди, могли собственными глазами взглянуть на третий аддон к монстру современного онлайна. Разрешали создать героя гоблина или воргена (увы, в редакторе отсутствовали персонажи женского пола), подобрать ему прическу либо цвет ушей на свой вкус и прогуляться по королевству Гилнеас или Затерянным Островам. Cataclysm заново покажет игроку Азерот, ведь после выпуска The Burning Crusade мало кто тратил время на выполнение всех квестов в зонах 58+ и променад по старым рейдовым инстансам. Все стремились как можно скорее перебраться в Запределье, а потом, с выходом The Wrath of the Lich King, – в Нордскол. Теперь же разработчики поощрят нас наверстать упущенное. Новые варианты сочетаний раса/класс, редизайн территории Азерота, вызванный пробуждением легендарного Смертокрыла, переделанные квестовые линейки и кое-что другое. Вы ведь всегда мечтали завести себе гномажреца и получить звания «хранитель мудрости Восточных Королевств» и «хранитель мудрости Калимдора»? Я очень люблю старый Азерот и до сих пор жалею, что многие не видели печальных деревьев Ашары или руин Забытого Города, а кто такой Нефариан, знают только понаслышке. И сейчас нам обещают учесть опыт последних лет и вдохнуть новую жизнь в эти территории. Тем же, кому свет не мил без самых модных фиолетовых пикселов, подарят пять дополнительных зон, рейдовые и не совсем инстансы и прочая. А вот дату выхода мне коварные разработчики так и не назвали. А.З.

All Points Bulletin (APB)

PC
Жанр MMOFPS
Разработчик Realtime Worlds
Издатель Electronic Arts
Дата выхода весна 2010

Внимательные геймеры наверняка встречали уже аббревиатуру APB. Так называлась многопользовательская игра, издаваемая когда-то компанией Webzen. В единственном доступном видео демонстрировалась бодрая перестрелка представителей правопорядка и бандитов. Все вдохновились тогда идеей MMOFPS, который и не фэнтези, и не sci-fi. Однако больше новостей не поступало. Сейчас APB, пригретая Electronic Arts, предлагает нам поучаствовать в конфликте преступников (criminal) и «дружинников» (enforcement). Последние – не что иное, как завербованные властями бывшие уголовники, задача которых сводится к поддержанию порядка в городе. В игре есть все необходимые атрибуты многопользовательского развлечения: подробный редактор персонажей, возможности подчеркнуть их индивидуальность посредством одежды, татуировок и даже музыки собственного сочинения. Социальное взаимодействие, кланы, конфликты, а также шанс увидеть статую своего альтер эго (это если мы окажемся лучшим бойцом на сервере). Еще разрешают кататься на машинках, украшать их на свой вкус и стрелять во время езды. APB собирают на Unreal Engine 3, и выглядит она более чем хорошо. Подробности расскажем после участия в бете, куда нас обещали пригласить. А.З.

» All Points Bulletin

ПОДПИСКА 2010

АКЦИЯ!

Подписавшись на журнал «Домашний ПК» на 2010 год, вы сможете стать одним из 10-ти счастливых обладателей нетбука

Samsung N 130!

- маленький и легкий
- до 7 часов работы от батареи
- все необходимые коммуникации – Wi-Fi, Bluetooth, веб-камера

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2009 г. оформит подписку на журнал «Домашний ПК»:

- через редакцию или почтовое отделение – на год
- через службу курьерской доставки – на полгода

и до 25 декабря пришлет оригинал подписного абонемента по адресу:
«Издательский Дом ITC», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.
Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.
В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу:
(044) 496-3469, 270-3891
или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.
Подписчики через издательство (включая интернет-платежи) участвуют в акции автоматически.

Подведение итогов акции состоится в январе 2010 года. Результаты будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 3

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:
«Домашний ПК» без DVD – 23679
«Домашний ПК» с DVD – 22615
Комплект «Домашний ПК» с DVD + Gameplay с DVD – 94938

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон. **Желаем удачи!**

SAMSUNG

КАК ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

1. Через наше издательство на веб-сайте: *www.itcpublishing.com/podpiska*
2. Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail (044) 331-04-09, (044) 496-34-69 sveta@itc.ua, oksana@itc.ua
3. В любом отделении связи по «Каталогу изданий Украины»
4. Через специализированные службы курьерской доставки: *www.itcpublishing.com/dostavka*

Вы можете оплатить подписку в Интернете с помощью кредитной карты *www.itcpublishing.com/card*

VISA Electron VISA MasterCard

Или через системы интернет-платежей WebMoney и Portmone

WebMoney portmone.com

РЕЦЕНЗИИ

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

32 Dragon Age: Origins
38 Risen
42 Аллоды Онлайн
44 WipEout HD Fury
46 The Beatles: Rock Band
47 MotorStorm: Arctic Edge
48 Brutal Legend
52 Aion
56 Borderlands
58 Operation Flashpoint: Dragon Rising
60 Forza Motorsport 3
62 Heroes over Europe
63 Zombie Apocalypse
64 Machinarium
66 Unbound Saga
67 Gran Turismo
68 Guitar Hero 5
70 Scribblenauts
71 Tornado Outbreak

Dragon Age: Origins

Студия BioWare не просто выпустила одну из лучших ролевых игр за последние годы. Она создала новое имя, новый бренд, который только-только начинает развиваться. Сейчас сложно предсказать, сколько еще будет проектов, и когда их ждать. Но одно ясно точно – это лишь начало.

с. 32

Aion

Мы не стали спешить с рецензией Aion, потому что те, кто очень сильно ждал эту игру, и без нее оформили предзаказ, а рекомендовать проект сомневающимся мы могли, только лично убедившись в его исключительном качестве. Убедились. Да и играть сейчас стало не в пример удобнее, чем сразу после старта серверов: очередей нет.

с. 52

Borderlands

Интерактивный комикс, очень напоминающий мультяшную версию Fallout и обладающий предательской притягательностью Diablo. Опасное сочетание, прямо скажем! Запустив Borderlands на полчасика вечером, вы рискуете оторваться от экрана далеко за полночь.

с. 56

Dragon Age: Origins

Дмитрий Веселов

Сказка только для взрослых

Когда-то сотрудники BioWare признались, что при создании Dragon Age они во многом вдохновлялись серией романов Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени» и картинами известного художника и иллюстратора Фрэнка Фразетты (Frank Frazetta).

» Герои с печалью в глазах

Впрочем, этими двумя источниками авторы явно не ограничились - иначе мы бы получили достаточно поверхностный, хотя и внешне эффектный продукт. С Dragon Age же ситуация противоположная. Пусть игра и не поражает отличным оформлением, но содержит в себе массу интересных мелочей, аллюзий и намеков. К тому же новое детище BioWare не только наследует принципы великой Baldur's Gate (как и было обещано), но развивает идеи Mass Effect и Neverwinter Nights.

Вселенная Dragon Age - мрачный мир с длинной, очень длинной и насыщенной историей. Если вы хотите в полной мере разобраться в происходящем, читайте «Кодекс» - постоянно обновляемый сборник тематических заметок. Он, к примеру, объяснит, чем плохи местные эльфы и почему незарегистрированных магов здесь выслеживают и убивают. Можно было бы отнестись к большому количеству текста как к недостатку, но, с другой стороны, изучать его насильно никто не заставляет, да и написаны статьи отлично. Складывать цельную картину из разрозненных записей довольно занятно.

К моменту начала истории вашего альтер эго в мире Origins установилась религия единого бога - Создателя (Maker). Его имя прославляет церковь и охраняют рыцари-храмовники, впрочем так было далеко не всегда. Когда-то место Создателя занимали некие Древние Боги (Old Gods). Однако по прошествии времени верующих в них почти не осталось, а Боги, как говорят, уснули в самых разных местах. Например под землей, откуда и вышло племя Темнорожденных (Darkspawn).

Темнорожденные - главные злодеи в игре. Это раса монстров, с которой людям, эльфам и дварфам приходится вести постоянную войну. Периодически Темнорожденные будят одного из Древних Богов и под его предводительством монгольской ордой прокатываются по земле, сжигая, убивая и пожирая, - во вселенной Origins такие репетиции конца света носят название Blight. Для предотвращения очередного армагеддона когда-то была организована Серая стража (Grey Wardens), уже успешно отразившая несколько атак «из преисподней». Предполагается, что все получится и на сей раз...

Сюжетный конфликт, как нетрудно заметить, вызывает прямые ассоциации с Mass Effect. Там была зловещая раса роботов, стремящаяся уничтожить все живые существа, тут - монстры, внешне очень сильно смахивающие на агрессивных ублюдков Locust из Gears of War (которые, кстати, тоже пришли из-под земли). В космической RPG - спецподразделение агентов Specters, здесь - пресловутые (и тоже не без флера «элитности») Стражи. Сценарные завязки также похожи: короткая вводная, обязательное предательство, недолгое причитание о нелегких временах и тяжелых судьбах и наконец начало похода во имя спасения мира.

> Сюжетный конфликт вызывает прямые ассоциации с Mass Effect

ПАСПОРТ

Жанр ролевая игра
Разработчик BioWare
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт dragonage.bioware.com
Возраст 18+

BioWare Канадская компания, которая делает лучшие RPG на планете. Последние годы она шла по пути упрощения своих продуктов, выпуская все более красивые, но и более банальные игры. Dragon Age позиционировалась как возвращение BioWare к корням - легендарной Baldur's Gate.
Игры MDK 2, Neverwinter Nights, Jade Empire, Star Wars: Knights of the Old Republic, Mass Effect, дилогия Baldur's Gate
Сайт bioware.com

» Девушки - сила!

Иное мнение

В английском языке есть такое замечательное универсальное слово generic, которым, в частности, можно выразить самый широкий спектр негативных качеств. В контексте Dragon Age я бы данным эпитетом охарактеризовал сеттинг и стилистику игры. Они неоригинальны, лишены выверенности, продуманности, проработанности. К тому же слишком явно чувствуется главный бич всех продуктов от BioWare – назойливое самоцитирование. И кажется, что эти (достаточно очевидные) недостатки постарались замаскировать самым банальным образом – показательным насилием и акцентом на «взрослый» контент. Простите, но «Ведьмак», обходившийся без демонстративного заляпывания экрана кетчупом и в котором виртуальный секс был само собой разумеющейся деталью, смотрелся куда убедительнее.

Попытки постоянно ставить игрока перед моральным выбором тоже удались не в полной мере. Нет, Dragon Age, безусловно, сделала шаг в сторону от привычной для BioWare двуполярной (или злой, или добрый) модели поведения протагониста. Но у более реалистичной системы оказалась очень неприятная особенность: чем сложнее пресловутый выбор, чем неопределеннее грань между белым и черным, тем труднее продумать и предоставить удовлетворяющие игрока варианты решения задач. Уверен, требовательные поклонники RPG не раз обнаружат, что в той или иной ситуации желаемых ответов и поведенческих шаблонов Dragon Age не предлагает. Приходится нехотя подстраиваться. Еще одно серьезное разочарование ждет любителей поколдовать над таблицами с характеристиками персонажей и предметов – ничего такого в Origins попросту нет. Хотя вряд ли стоило надеяться, что мейнстримовый продукт внезапно прольет бальзам на раны хардкорных ролевиков и отчаянных манчкинов.

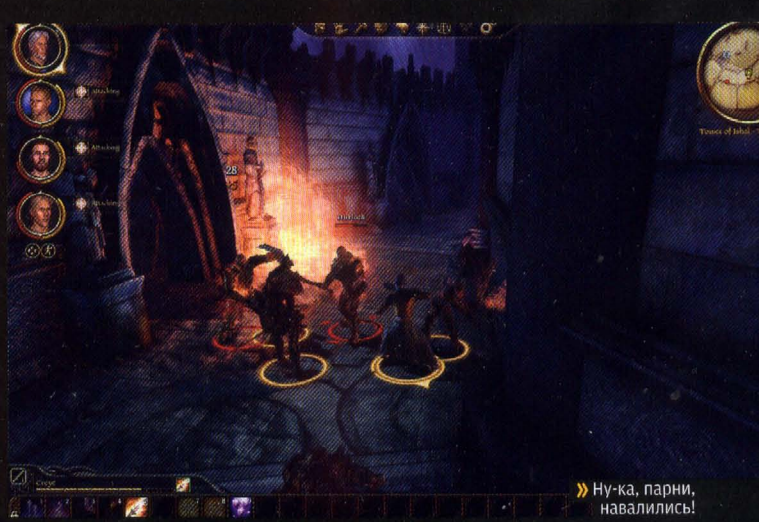
А что же хорошего есть в Dragon Age? Захватывающая (пусть и предсказуемая) история с непременным эпическим размахом, долгие и интересные диалоги с напарниками, достаточно удобная боевка, качественная озвучка (в оригинале), масса любопытных текстовых материалов. У проекта специфический неторопливый геймплей, как бы призывающий никуда не спешить, не рваться сломя голову к финалу, а отправиться в степенное путешествие по мрачному миру игры. Система развития персонажей провоцирует перепройти Origins несколько раз (в частности, для разных героев предусмотрены разные сюжетные завязки), уже сейчас доступен дополнительный скачиваемый контент, и есть надежда на то, что моддерское комьюнити с помощью фирменного редактора будет долгое время поддерживать проект на плаву. В общем, несмотря на озвученные выше недостатки, Dragon Age никак нельзя назвать серой посредственностью. Это не переворот в жанре, но очень привлекательная RPG, имеющая вдобавок очень неплохой потенциал.

Ярослав Сингаевский

Хорошо знакомым выглядит и общение с компаньонами главного героя. На привале в уютном лагере, где отдыхает ваш отряд, можно поговорить по душам со спутниками, выведывая их тайны и секреты. Отдадим должное разработчикам – контакт выходит на новый уровень (я имею в виду не только виртуальный секс). Принятые вами решения напарники берут на заметку, а затем обязательно комментируют – каждый со своей колокольни. Например, глубоко верующая девушка Лилиана (Leliana) не захочет убивать детей (да, и такое возможно), а ведьма Морриган (Morrigan), наоборот, не желает помогать пастве. Приходится или формировать свой «отряд по интересам», или слушать постоянные пререкания и шуточки за вашей спиной.

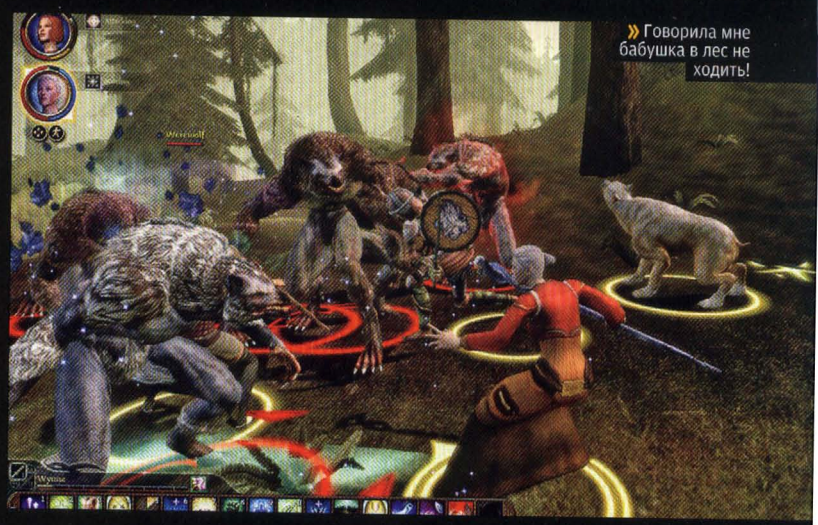
Несовместимость душ, к слову, страшное явление: если вы станете злить одного из партнеров слишком часто, он оставит вас навсегда. Скандалистам предоставляется возможность рассориться со всем лагерем (не удастся обидеть только преданную собаку, которая встретится почти в самом начале игры). Вне зависимости от того, ругаетесь ли вы со всеми или хотите всех примирить, общаться с персонажами интересно. Их реплики отлично прописаны и озвучены (правда, только в оригинальной версии), герои выглядят умными и живыми, даже несмотря на то что примитивная анимация эмоций часто наделяет их физиономиями удивленных рыб. Жаль, что поведение компаньонов в драке столь лестных слов не заслуживает.

Большая часть Dragon Age проходится огнем и мечом – вы восстанавливаете справедливость и насаждаете добро с помощью отряда из четырех бойцов (включая протагониста). Невзирая на то, что численность вашей «армии» невелика и доступно всего три класса героев, тактических возможностей достаточно. Маги, например, могут вы-



» Ну-ка, парни, навалились!

» Классическая сцена: партию просят поделиться деньгами



» Говорила мне бабушка в лес не ходить!

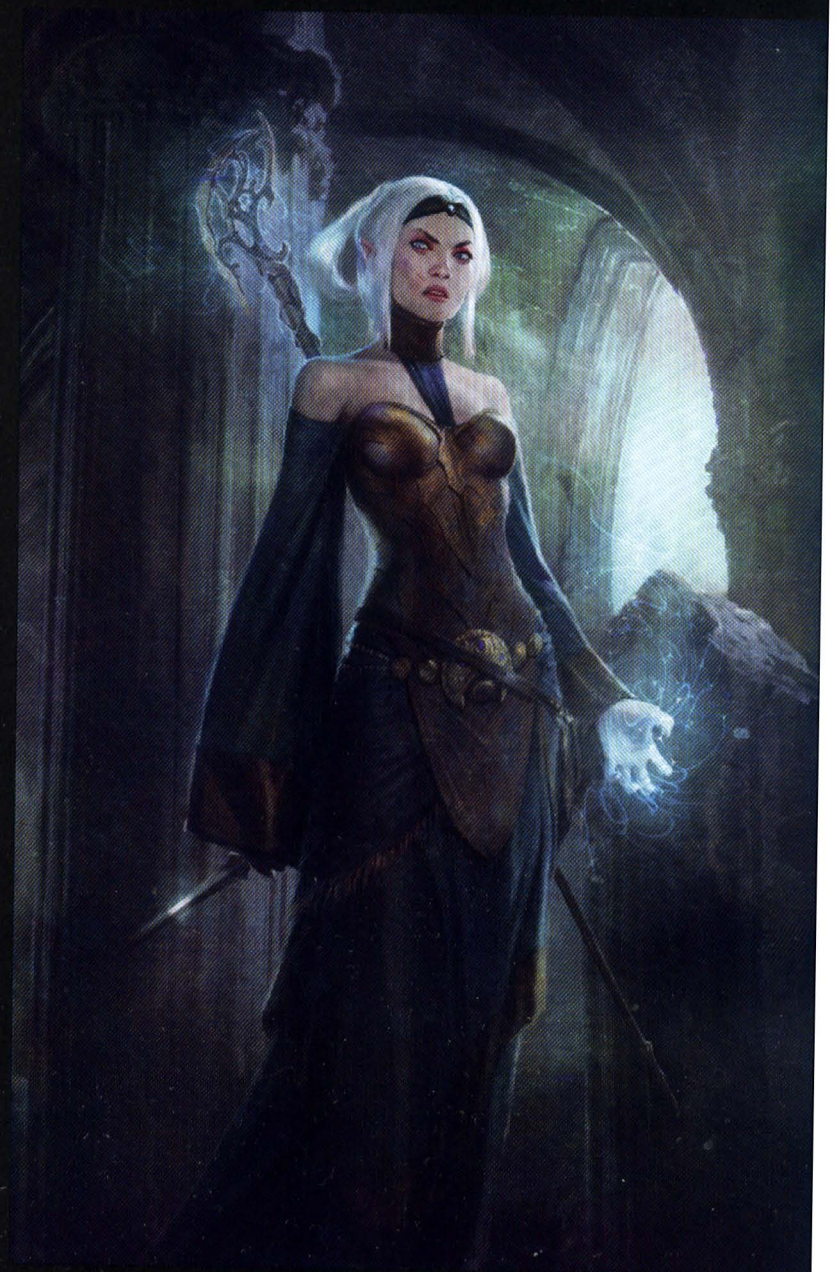
расти в оборотней или клириков. Воры – в бардов или лучников. Для каждого класса предусмотрели четыре специализации и внушительный набор умений. Бесполезных вариантов нет. В результате создание и развитие своего ударного отряда – одно из самых интересных занятий в игре.

Как ни странно, но стоит поблагодарить BioWare за то, что она наконец-то избавилась от AD&D. Хорошая ролевая система, но ее настольные корни в CRPG постоянно путались под ногами. Ради баланса привлекательные умения и заклинания выкидывали, а из оставшихся многие оказывались непрактичными. Dragon Age лишена подобных недостатков, и это отнюдь не случайная удача.

BioWare не просто взялась за воскрешение RPG старой школы, она объединила классическую механику с геймплеем современных MMORPG. Зачистка локаций здесь похожа на рейд из World of WarCraft с той лишь разницей, что вы управляете всей партией. Ключевое слово «управляете». Увы, доверить подопечных AI разумно только при самом низком уровне сложности. Тогда можно настроить поведение напарников с помощью удобного подменю и, спокойно попивая чай, присматривать, как они выполняют ваши указания. Скажем, если запас здоровья танка упадет ниже 50%, лекарь автоматически подлечит бойца. А когда нападут на самого лекаря, он наложит на врага заклинание «Отвлечение». Подобных условий-ключей, правда, немного, а умений, наоборот, – хоть отбавляй. Так что предусмотреть решения для всех ситуаций в любом случае не получится.

Если вы выбрали сложность Normal и выше, всех приходится контролировать самостоятельно. Бои в Dragon Age невероятно быстры, каждую секунду-две приходится ставить игру на паузу и отдавать приказы. Особый присмотр нужен ма-

> Зачистка локаций здесь похожа на рейд из World of WarCraft



> Если станете злить одного из партнеров слишком часто, он оставит вас навсегда

Dragon Age и локализация

Признаем прямо – локализация Dragon Age, увы, не удалась. В текстах хватает ошибок, актеры подобраны не слишком удачно и к тому же часто переигрывают. По сравнению с фантастически качественной английской озвучкой русский вариант воспринимается как издевательство. Впрочем, все желающие насладиться оригинальным звуком смогут разыскать в Сети неофициальный патч, который без особых проблем устанавливается на лицензионную копию игры.

гам, и, конечно, не забывайте указывать танкам цели для атаки (иначе они могут запросто отвлечься на какого-то второстепенного противника, о чем вы очень скоро пожалеете). Стоит ненадолго замешкаться – и один из героев окажется лежащим на земле. Так игра мстит за невнимательность. В «смерти» нет ничего страшного, она продлится лишь до конца драки. Но когда «труп» оживет, он поднимется на ноги с травмой. Если персонажей не лечить – а сделать это можно только с помощью специальных «аптечек», – они будут хуже сражаться. В затяжных битвах (скажем, при исследовании глубокого и хитрого подземелья) это приводит к драматичным (или комичным, как посмотреть) ситуациям, когда ранения начинают накапливаться: сперва героя контузит, потом ему ломают руку, затем у него открывается внутреннее кровотечение и в финале – смельчаку выбивают глаз. Запасайтесь лекарствами.

Показательное насилие – отголосок декларируемой мрачности Dragon Age. Больше всего она проявляется в постоянно льющейся крови. Кровь брызжет в заставке, растекается по экрану загрузки, отмечает путешествия вашего отряда на карте и хлещет в каждой драке. Хорошо хотя бы, что нелепые красные пятна, остающиеся на персонажах после любого боя, легко отключаются в меню.

> В "смерти" нет ничего страшного

И еще лучше, что помимо насилия Dragon Age может предложить вам много, очень много всего. Она словно Neverwinter Nights, которая выбралась из паутины ленивых перипетий сценария и надоевшего мира Forgotten Realms. Или как Baldur's Gate, ставшая проще, но умнее, прямолинейнее, но симпатичнее. К тому же Dragon Age – это отличная попытка снова ввести моду на RPG старой школы (пусть и созданные с учетом современных трендов). Делай Dragon Age кто другой, та оказалась бы казусом. Но у BioWare получилось.

P.S. Самая забавная из параллелей с другими RPG – руины старой империи. Заброшенные, заросшие плющом строения из белого камня настолько напоминают постройки цветущего государства Тамриэль из The Elder Scrolls IV: Oblivion, что кажутся циничной шуткой. Правда, у BioWare есть убедительная отговорка: «Мы вдохновлялись архитектурой Византийской империи».

ОЦЕНКА

Идея Воскресить RPG старой школы

Графика Спорная, максимально эффектно игра выглядит, если отодвинуть камеру до предела вверх

Звук Великолепный в каждом из аспектов

Локализация Хороший перевод «Кодекса», однако подбор актеров неудачен, а в диалогах встречаются огрехи

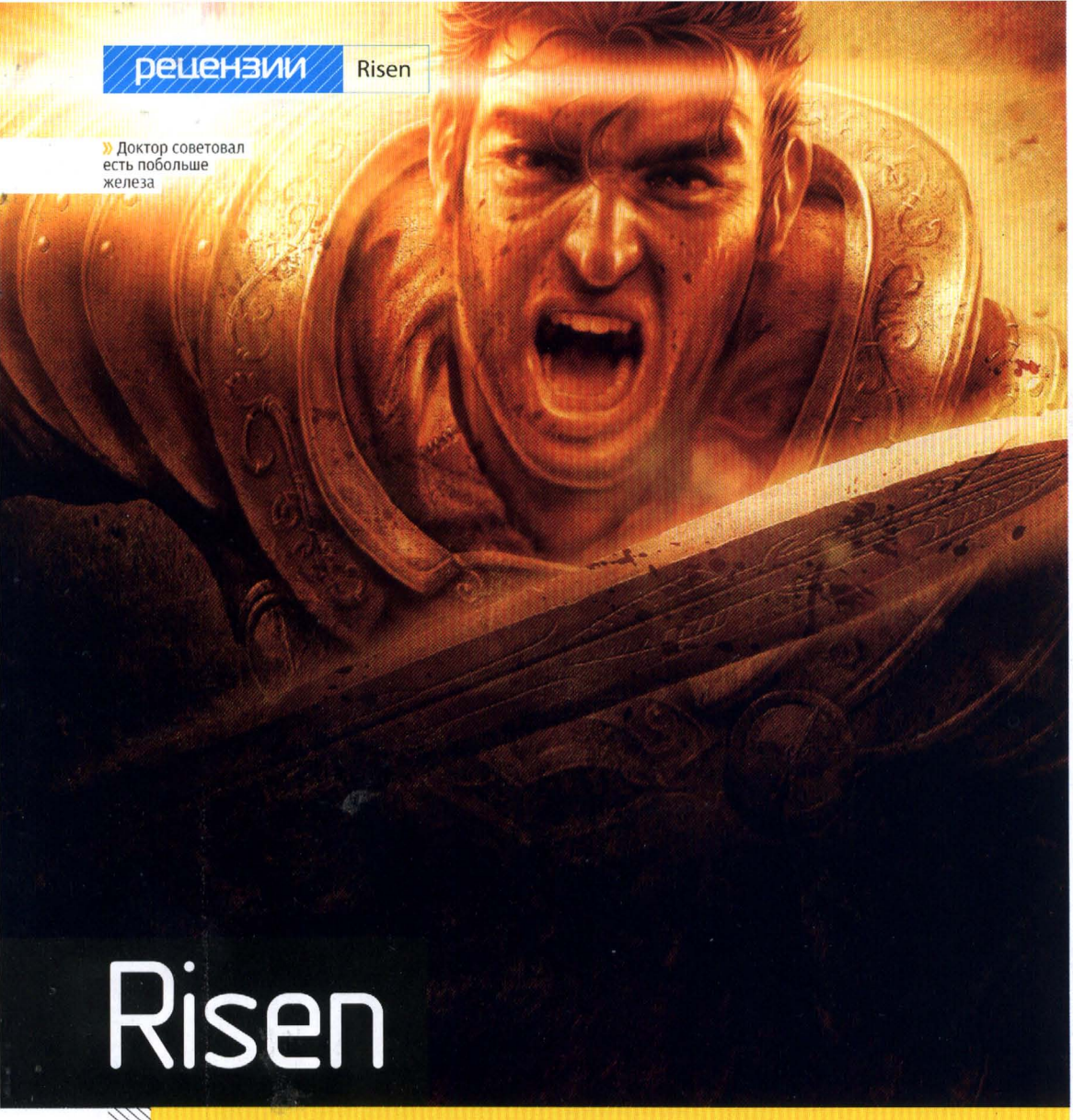
Игра Аддиктивный эпик

ИТОГ

4.5/5

Dragon Age и секс

После скандала с Mass Effect, где проскочил лесбийский секс с инопланетянкой, в BioWare решили, что плохой рекламы не бывает. В Dragon Age разрешено заниматься глупостями с разными героями разных полов. Причем гомосексуальные трансрасовые контакты также не исключаются. Факт наличия полового акта мужчины-человека с мужчиной же эльфом уже успел спровоцировать десятки яростных обсуждений в Интернете.



» Доктор советовал есть побольше железа

Risen

Плохо забытое старое

Разительное сходство Risen и Gothic трудно не заметить. Их делали одни и те же люди по одному и тому же шаблону. Причина, по которой в названии проекта отсутствует цифра 4, исключительно юридическая. Если вам понравились первые две части «готической» саги, дальше статью можете не читать. Risen – это ремейк Gothic, не больше и не меньше. Ну а те, кто не знаком со знаменитой серией, будут весьма удивлены оригинальностью Piranha Bytes.

» Вот спасу мир – здесь и поселюсь

Михаил Половко

История начинается с того, что планету неожиданно накрывает катаклизм. Его вызвали некие маги, изгнавшие из этого мира всех богов с их волшебством (явная отсылка к сюжету Gothic 3). Оставшиеся без надзора высших сил зловещие титаны восстают из недр земли, чтобы уничтожить все живое. Спасение находится на острове Фаранга, куда и направляется корабль с нашим безымянным героем. Во время путешествия на судно нападает один из титанов и топит посудину. Очнувшись на берегу среди обломков, протагонист подбирает палку и идет по единственной тропе вглубь острова.

» Иногда хочется, чтобы героя можно было выбирать...

В отличие от многих других RPG, в Risen первая же встреченная крыса может означать быструю гибель. Все дело в фирменной системе боя – если обычно игрок просто закликивает врага до смерти, то тут он в прямом смысле этого слова фехтует с оппонентом. Вы сами определяете, когда и как ударить, когда поставить блок и когда отпрыгнуть от сокрушительной атаки противника. Умение и толика удачи позволяют убить соперника, который значительно сильнее протагониста. Особенно, если игрок приноровится жульничать и сохраняться после каждого успешного выпада... Но именно благодаря этой системе начало путешествия выглядит невероятно сложным – ровно до тех пор, пока геймер не разберется в тонкостях фехтования.

Пройдя вглубь суши и убив первых волков да крыс, герой узнает, что на острове далеко не все благополучно. Совсем недавно из-под земли начали вырастать диковинные храмы, кишащие монстрами и полные ценных артефактов. Но никто из встреченных персонажей толком не может рассказать, что же действительно здесь происходит. Для ответов на главные вопросы герой направляется в один из трех населенных пунктов – болотный лагерь бандитов, портовый город или же монастырь в горах. Ничего не напоминает?

Прибрежное поселение Харбор-Таун чуть ли не под копирку срисовано с Хориниса, центрального города Gothic 2. Даже расположение кварталов похожее – есть портовый район с таверной, складами, борделем и зажиточный район с торговцами и богатыми домами, который ночью становится кормушкой для воров.

В свое время Харбор-Таун оккупировали силы Инквизиции. Она запретила жителям покидать стены города, чтобы никто не смог вынести ценные артефакты из появившихся храмов. Тех, кто противится этому режиму, отсылают в монастырь в горах на перевоспитание.

» Огреть палкой настоятеля так никто и не решился

ПАСПОРТ

Жанр action / RPG
Разработчик Piranha Bytes
Издатель Deep Silver
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт risen.deepsilver.com
Возраст 17+

Piranha Bytes Студия была основана в 1997-м в Германии. Позже стала официально называться Pluto 13, но продолжала делать игры под первоначальным названием. В 2001 году выпустила дебютный проект – Gothic, заслуживший похвалу многих критиков. В 2007-м Piranha Bytes отделилась от своего привычного издателя JoWood Productions, оставив ему права на серию Gothic.
Игры серия Gothic
Сайт www.piranha-bytes.com

Но существуют и оппозиционные силы – разбойники Дона Эстебана, живущие на болотах. Они некогда правили Харбор-Тауном, а теперь оказались высланными из родного города. Их лидер купается в добытом на раскопках золоте и лелеет планы о возвращении к власти.

В этом лагере царят анархия и коррупция – никто никому не доверяет, все пытаются друг друга обмануть. Единственный способ общения с разбойниками – демонстрация силы. Достаточно положить на лопатки нерадивого бандита, и ваша репутация повысится.

Горный монастырь (в котором поклоняются уже не богу огня Инносу, а просто Великому Огню) принимает на перевоспитание преступников из Харбор-Тауна. Здесь обучают магии и отшельническому образу жизни. Как и в Gothic 2, в монастыре к герою относятся немногим лучше, чем к половой тряпке.

Тут же находится лагерь Инквизиции, которая блюдет высшую

> В лагере разбойников звучат блюзовые гитарные рифы

> Мастерство кражи и взлома в Risen значат чуть ли не больше, чем владение оружием

цель своего приезда – добраться до недр вулканической крепости и разгадать тайну титанов. Но если копнуть глубже, то спасение мира – это только предлог для уймы грязных делишек.

По мере прохождения герой обязан примкнуть к одной из фракций, однако выбор стороны практически ни на что не влияет. Суть повествования не изменится, ваше предпочтение лишь определит, кому будете рапортовать об успехах. Фактически различие заключается в доступе к рунической магии (только для адептов монастыря) и внешнему виду покупаемой брони.

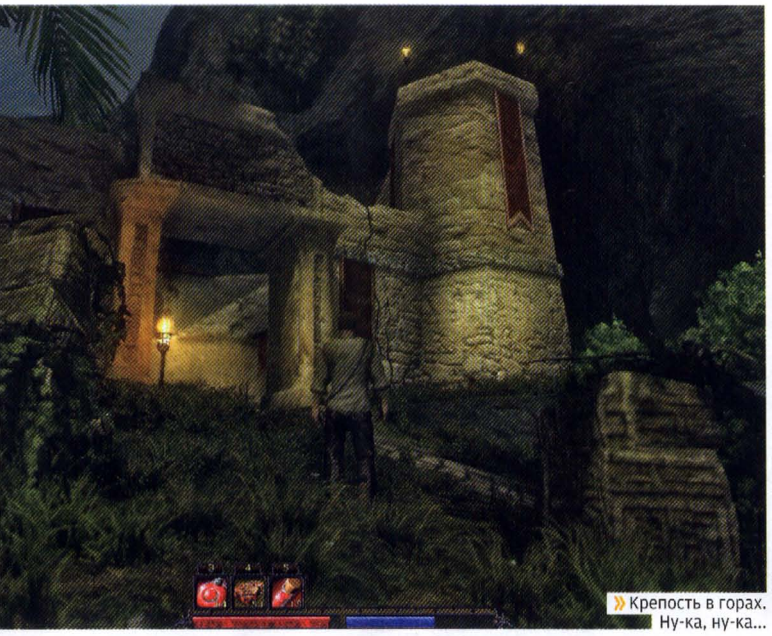
Со свободой в решении квестов здесь тоже не очень. Большинство заданий типа «пойди-убей-принеси» никак не обойти, их нужно выполнять в обязательном порядке. А все разнообразие сводится к возможности украсть ключ или подкупить стражу. В крайнем случае кого-то избить. Вариант просто уговорить визави появляется настолько редко, что о нем и упоминать неловко.

Пострадали и «живые» NPC. Да, персонажи по-прежнему болтают друг с другом на улицах, курят и подметают дворы. Однако если понаблюдать за человечками дольше, то выяснится, что они целыми днями занимаются одними и теми же бессмысленными делами. С приходом ночи далеко не все ложатся спать – многие ключевые фигуры сутками напролет стоят на своих постах, демонстрируя титаническую выдержку.

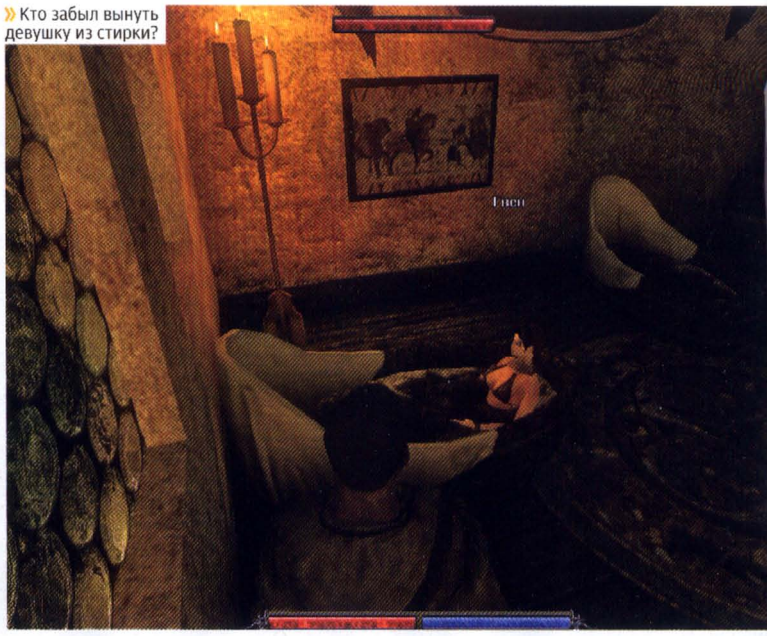
Перекочевала в Risen и знаменитая паранойя жителей. Стоит достать меч из ножен, как все вокруг начнут орать и возмущаться. Герой переступает порог чьего-то дома – и хозяин готов наброситься на него с оружием, даже если тот только что выполнил его же важное поручение.

Другая крайность – заклинание забвения, заставляющее NPC забыть все обиды. Избиваете персонажа, обворовываете, зачитывае-

» Только волшебная палочка выдавала в нем бывшего мага



Крепость в горах. Ну-ка, ну-ка...



Кто забыл вынуть девушку из стирки?

Разработчики взяли Храм Спящего из первой «Готики» и возвели его в квадрат

те свиток - и он снова ваш лучший друг навеки.

Мастерство кражи и взлома в Risen значат чуть ли не больше, чем владение оружием. Зачем выполнять квесты или платить кому-то за информацию, когда можно просто стащить нужный предмет вместе с деньгами? Некоторые задания принципиально непроходимы без навыка подкрадывания. Впрочем, таковые встречаются большей частью в лагере Дона Эстебана.

Побочные задания в Risen по обыкновению значительно интереснее сюжетных, прямолинейных, как рельса: собери пять частей клинка, потом пять кристальных дисков, а в самом конце - пять фрагментов доспеха Повелителя титанов. Да, для добычи каждого из предметов придется немало попотеть, а мотивации не хватает. К счастью, всегда можно отвлечься на решение других, менее важных, чем спасение мира, проблем. Герой будет искать пропавшего отца для хозяйки таверны, расследовать убийство в монастыре, добывать пиратские сокровища и обезвреживать шпионов.

Дон Эстебан натурально чахнет над златом

Приготовьтесь к тому, что добрая половина игры пройдет под землей. Разработчики взяли культовый Храм Спящего из первой «Готики» и возвели его в квадрат. Закрученные подземные ходы, кишащие монстрами и ловушками, будут встречаться с завидной регулярностью.

Весь сценарий Risen разбит на четыре главы. К сожалению, усидчивости авторам хватило лишь на первую - она в разы длиннее остальных и богаче событиями. Дальнейшее повествование сильно скомкано, хоть и бросает героя по всем закоулкам карты. Которая, кстати, заметно меньше по размеру, чем в первой части.

Ролевая система практически один в один скопирована с «Готики 2». Убиваете врагов, выполняете квесты - переходите на следующий уровень. С каждым повышением получаете 10 очков обучения, которые тратите на умения. Их список слегка расширился, в нем значатся мечи, луки, акробатика, ковка, начертание свитков и много чего еще.

С оглядкой на другие ролевые игры разработчики сделали отдельные навыки для разных видов вооружения - мечей, топоров и булав. Впрочем, смысла в этом мало, так как урон, скорость и методы применения у них практически одинаковы. Естественно, чем выше навык владения оружием, тем более сложные комбинации может выписывать герой.

Главных характеристик в Risen всего три - сила, ловкость и мудрость. Первая отвечает за оружие ближнего боя, вторая пригодится лучникам, а мудрость требуется для использования рунной магии.

В погоне за модой разработчики добавили в игру подсчет достижений (achievements). Более глупую и неуместную вещь для Risen придумать сложно. Особенно забавно смотрятся требования вроде «разбейся насмерть три раза» и «найди свой первый лук».

И, пожалуй, самый главный минус Risen заключается в кошмарном дизайне. Игра, несмотря на старания программистов и мастеров по спецэффектам, выглядит отвратительно. Серые и унылые здания имеют на редкость однообразные интерьеры. Складывается впечатление, что на весь монастырь израсходована одна-единственная текстура каменной кладки. Непропорциональные женщины с третьим размером бюста набивают оскомину уже в первой главе, монстры выглядят как одна сплошная размытая текстура. И все это густо покрыто эффектом Bloom, чтобы безобразие не так бросалось в глаза.

С озвучкой дела обстоят получше, но ляпы периодически проскакивают. То уровень реверберации в маленькой пещере такой, словно мы находимся в кафедральном соборе. То звук удара боевым молотом по врагу оказывается абсолютно идентичен звуку клинка, вонзаемого в плоть. Впрочем, все недоработки сглаживаются шикарным саундтреком Кая Розенкранца (Kai Rozenkranz). Очень неожиданны блюзовые гитарные рифы в лагере разбойников. Разработчики отказались от эпичных тем, свойственных фэнтезийным RPG, и это сыграло им только на руку.

В Risen нет глубокой философии Planescape: Torment, однополой любви Dragon Age и сложных взаимоотношений в команде Baldur's Gate. Но в нее на удивление приятно играть. Может, это заслуга харизматичных персонажей, мирно курящих кальян на закате в борделе. Может, общая атмосфера уныния и злости. А может, эпичность каждого сражения. Главное - Risen не повторила участи Gothic 3, зато смогла возродить примерно те же ощущения, которые мы испытывали, впервые запустив Gothic 1 или 2. За что разработчикам огромное спасибо.

ОЦЕНКА

Идея Спасение Избранным очередного мира

Графика Насколько великолепны спецэффекты, настолько отвратителен дизайн

Звук Звон мечей под гитарные мотивы господина Розенкранца

Игра Приятная ролевая игра с отличным фехтованием и живым миром

ИТОГ

4

Поднебесье

Как далеко простираются ваши амбиции? Творчество, карьера, семья, успех? Это несерьезно! А вы никогда не думали стать Императором или вообще войти в пантеон богов?

Массовые мультиплеерные онлайновые ролевые игры привлекают пользователей не только возможностью общения и драк с себе подобными. Просто здесь каждый может стать кем угодно. Какая еще вселенная, помимо компьютерной, позволит вам всего за пару недель построить карьеру рыцаря, мага или шамана? А ведь в мире MMORPPG другие игроки уважают такого шамана ничуть не меньше, чем настоящего, – с бубном и засушенным черепом предшественника на груди! Обычных магов и рыцарей в наши дни развелось даже слишком много. По-настоящему амбициозным игрокам хочется расти дальше. Игра «Поднебесье» позволяет им это делать.

Вот Поднебесная Империя. Она находится в центре Вселенной: между Востоком и Западом, между Небесами и Преисподней, во всех Трех Мирах сразу. По смерти великого императора Хуан-ди Империя распалась на четыре царства. Наступил хаос. Из-за клановых войн правители стали сменять друг друга так часто, что сегодня шанс побывать «на самом верху» есть практически у любого жителя «Поднебесья». Такого же, как ваш персонаж.

Итак, попробуйте стать Императором! Если вы носите штаны (на эту должность берут только мальчиков) и чаще других побеждаете в битвах, вы сможете возглавить одно из королевств. Но будьте внимательны – если народ будет вами недоволен, вас могут и свергнуть!

Более стабильная карьера ждет персонажей прекрасного пола: в «Поднебесье» они могут стать... богинями! А богов, как известно, не свергают. Заоблачная судьба и пара крыльев достанется той, которая настолько очарует обитателей своего царства, что они подарят ей миллион алых роз. Впрочем, розы можно не выпрашивать у сограждан, а просто выбить из монстров. В богини не берут уже мужчин – тщательно выбирайте пол персонажа!

Сейчас царства Империи сражаются между собой за все подряд – от сокровищ в сундуках монстров до целых фортов, которые можно эпически осаждать, захватывать и освобождать. Идут битвы и за одну небольшую, но важную заставу. Из-за ключевого расположения на карте местности ее территорию громко называют Поднебесьем. Эта точка на карте важна не только стратегически: за ней скрыт мощный источник ресурсов. Завоюйте Поднебесье, и в казну вашего королевства, а значит, и в ваш карман, рекой потекут налоги, акцизы и пошлины!

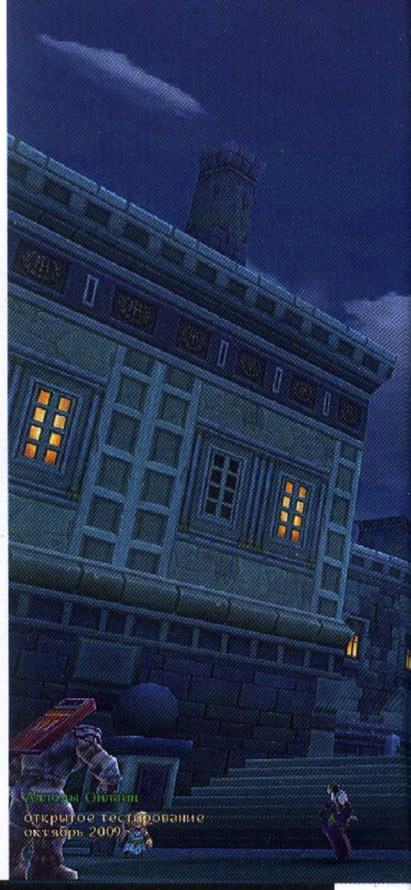
Кстати, государственный строй в сражающихся за Поднебесье царствах достаточно справедлив: принято делиться со своими подданными плодами ратных трудов. Лучшим воинам (существует целая система государственных рейтингов) дают госнаграды, почетные звания и уникальные артефакты, от которых растут и без того немалые возможности их персонажей. А в промежутках между сражениями на благо царства герои могут биться с другими игроками: разработчики игры по праву гордятся «гибкой системой арен PvP», где предусмотрены бои против игроков, с игроками против монстров и анархический режим «все против всех».

Земли «Поднебесья» плотно заселены: на китайских серверах играют до полумиллиона человек одновременно! К счастью, число героев на российском фронте боевых действий еще не так велико. Спешите занять свое место под небом «Поднебесья»!

Бизнес-модель	free to play
Платформа	PC
Жанр	MMORPG, фэнтези
Разработчик	Chengdu Furora Technology
Локализатор	IT TERRITORY
Сайт игры	www.skiesgame.ru

на правах рекламы

» Эльфы в Новограде. Понаехали тут



Аллоды Онлайн

Дмитрий Курятник

В то время как мохнатые гибберлинги бороздят просторы Астрала...

Вот скажите, сколько можно терпеть эту китайскую мифологию, средневековые рыцарские ордены и игры по мотивам зарубежного фэнтези? Нашему брату, славянину, тоже хочется иметь свой собственный World of WarCraft, но с березками и баней.

Знакомый и любимый многими игроками из бывшего СССР мир Сарнаут в первые же дни был до отказа набит желающими попробовать, что же получилось у ребят из Astrum Nival. Кажется, разработчики и сами не ожидали такого массового наплыва пользователей – с лагами, полностью отсутствовавшими во время закрытого бета-тестирования, пытаются справиться до сих пор. Нагрузка на серверах не снижается даже с открытием новых игровых миров – буквально за пару вечеров все они получают статус «переполнен».

» Бескрайняя Сиверия не такая уж и бескрайняя

Итак, куда же приглашают нас с вами создатели игры? Больше тысячи лет прошло после Катаклизма, расколовшего мир Сарнаута на отдельные острова-аллоды, пространство между которыми заполонил Астрал. Времена, когда между аллодами можно было перемещаться только при помощи магических порталов, канули в Лету. Теперь в ходу астральные корабли, способные перевозить не только грузы и путешественников, но и целые армии. Лига и Империя, основанные великими магами Тенсесом и Незебом, продолжают враждовать, на просторах Астрала бушуют пираты и монстры, а подземелья ломятся от бесхозных сокровищ. Короче говоря, есть где разгуляться.

Обе противоборствующие стороны в «Аллодах Онлайн» привязаны к славянской истории и культуре. Лига, объединяющая людей-каинцев, гибберлигов и эльфов, представляет собой дивный мир славянских сказок и былин как по духу, так и по форме. Среди живописных холмов и березовых рощ то тут то там виднеются деревянные теремки и маковки донельзя православных церквушек, да и одежда у представителей человеческой расы стилизована под исконно русские наряды. Столица Лиги Новоград и вовсе срисован с древнерусских городов, здесь даже детинец на месте.

В то же время Империя – это калька с Советского Союза эпохи сталинизма. Обшарпанные подъезды, патрулирующая город милиция, главарь бандитов Сутулый и вечно враждующие между собой фанаты местных «Динамо» и «Спартака». Но, признаться, Империя разработчикам удалась гораздо хуже. Если Лига, несмотря на местами излишнюю «лапотность», вызывает симпатию, то Империя с ее пропагандой, плохонькими текстурами зданий и странными названиями классов (жрец-политрук, хм...) – больше недоумение и досаду.

> Обе противоборствующие стороны привязаны к славянской культуре

Игровой процесс в принципе стандартен для MMORPG – мы рождаемся, проходим курс молодого бойца, после чего получаем путевку в большой мир. И внезапно обнаруживаем, что мир-то не так уж и велик. С одной стороны, это логично, ведь планету буквально разорвало на кусочки. Но с другой – когда игроки под корень вырубают все пригодные на пиломатериалы сосны в единственном миниатюрном лесочке, и приходится долго бегать кругами в ожидании, пока появятся новые, – хочется натурально волком выть.

Задания в игре разнообразием похвастаться не могут. Убей пятнадцать пчел, кабанов, мятежников, щук, собери группу из шестерых игроков, чтобы одолеть особо неистовую щуку, и узнай, что ее голова, необходимая для сдачи квеста, достанется только одному счастливчику. Затем можно немного расслабиться: найти нового мужа для тоскующей трактирщицы-вдовы или попарить ветеранов

» Лампочка Незеба светит ярче с каждым днем

Лиги в местной баньке, а потом вновь отправляйся собирать рога, копыта и хвосты убитых монстров.

Тут всплывает еще одна очень неприятная особенность игры – квестов катастрофически не хватает. Пренебрегать заданиями здесь совершенно непозволительно – если вы не хотите провести пару часов, пачками вырезая монстров для набора опыта, выполнять нужно все подряд. И то не исключено, что работодатели внезапно иссякнут, и вы окажетесь во чистом поле, решая вопрос «а как, собственно, качаться дальше?»

Хотя игровая механика по большому счету здесь довольно обычная, в деталях разработчики все же проявили оригинальность. Для начала они фактически столкнули лбами две такие обособленные составляющие, как PvE и PvP. Нет, эти режимы вполне благополучно существуют по отдельности – есть подземелья с мощными боссами и приятными трофеями, есть и PvP-зоны, арены и даже стадион для игры в местный аналог футбола – гоблинобол. Но для того чтобы попасть в удаленные закоулки мира, приходится путешествовать на астральных кораблях – а их, в свою очередь, всегда могут взять на абордаж. И группа приключенцев, только-только зачистивших подземелье, рискует быть атакованной и ограбленной командой резвой пиратской шхуны. Нападающим надо за отведенное время пробиться к сокровищнице, забрать трофеи и вернуться на борт своего судна. А защищающиеся, соответственно, изо всех сил должны им противостоять. К сожалению, в настоящий момент опробовать этот режим не представляется возможным: постройка собственного корабля – дело очень и очень дорогостоящее и трудоемкое, но выглядит, конечно, перспективно.

» Встретились однажды Евгений и Борис

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик Astrum Nival
Издатель Astrum Nival
Сайт www.allods.ru
Возраст нет данных

Astrum Nival
Основанная в 2006 году Nival Online, с 6 июля 2009 входит в крупнейший холдинг Astrum Online Entertainment и фигурирует уже под новым именем – Astrum Nival.
Игры Локализация для стран СНГ Perfect World, «Granado Espada: Вызов судьбы», «Пиратия»
Сайт www.astrumnival.com

Еще одно приятное нововведение – оригинальная система ремесел. Если профессии вполне каноничны и традиционно делятся на собирательные и производственные, то сам процесс создания предметов весьма неординарен. Он реализован в виде различных мини-игр, в которых имеет значение не только уровень навыка, но и удача. К примеру, портняжное дело – это своеобразная игра в кости. В каждом предмете есть шесть ячеек, их надо заполнить позитивными и негативными предметами, пробрасывая кубик. А труд алхимиков похож на игру на автоматах вроде однорукого бандита – если в горизонтальном ряду выпали три одинаковые картинки, значит зелье сварилось успешно.

«Аллоды Онлайн» не требуют абонентской платы, система их распространения напоминает Guild Wars. Впрочем, в игре имеется магазин, где за реальные деньги торгуют товарами, способными изрядно облегчить геймерскую жизнь. Усиливающие персонажа зелья, объемные сумки (которые можно добыть и в игре, но для этого придется выполнить на редкость занудный квест), сундуки со случайными предметами и многое другое. К счастью, обзавестись в нем супероружием не получится. Во всяком случае, пока...

Подводя итог, отметим, что пациент скорее жив, чем мертв, хотя хронических недугов у него хватает. Остается лишь надеяться, что последующие патчи сумеют сгладить шероховатости игрового процесса и должным образом поправить баланс.

» Битва в березовой роще

» Егерские избушки. Отсюда ли они?

» Вот это нимб! Всем нимбам нимб!

» А кого тут веничком да березовым?

ОЦЕНКА

Идея Православный World of WarCraft

Графика Не слишком современная картинка, но чистенько, и эффекты хорошие

Звук Озвучка в наличии, музыка не назойливая

Игра MMORPG с русскими корнями и русской душой

ИТОГ

3.5/5

WipEout HD Fury

Бомба!

WipEout – несомненный хит для PlayStation всех поколений. Сочетание графики высочайшего качества, отличного звука и потрясающе аддиктивного и отполированного геймплея обеспечили этой серии аркадных гонок заслуженный успех. Разработчики не могли не порадовать и владельцев PlayStation 3.

Богдан Афанасьев

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Ранее приобрести WipEout HD и аддон к нему можно было только в PlayStation Network. А значит, нам она была официально недоступна, ведь украинского PlayStation Store еще нет, а использование зарубежных влечет за собой явное нарушение пользовательского соглашения. Так что давайте скажем спасибо сотрудникам Sony, протолкнувшим идею выпустить этот замечательный проект на материальном носителе. Под обложкой WipEout HD Fury собраны и оригинальная игра, и аддон. На наше усмотрение предложено две темы главного меню: агрессивная в багряных тонах из Fury и успокаивающая своей белизной из WipEout HD. В режиме карьеры нас тоже ждут две кампании: HD и Fury. Или можно выбрать трассу и наматывать круги, пока пальцы не устанут. Последний вариант рассчитан и на одного игрока, и на нескольких (привычный *Split Screen* или гонки по Сети).

Мы, как в старые добрые времена (правда, тогда не было геймпадов с гироскопами), управляем сверхскоростным антигравом, который мчится по трассе, и подбираем бонусы на специальных площадках. Одни дают только непродолжительное ускорение, другие позволяют воспользоваться всевозможным оружием или защитой. Кстати, прийти первым – не всегда главная задача. Гонка – один из многих режимов, причем варианты «финишируй раньше всех» или «покажи лучшее время на кругу» настолько блекло выглядят в сравнении с остальными, что о них вспомним скорее для галочки.

Куда интереснее, скажем, как можно дольше оберегать антиграв, не давая ему разбиться о борта трассы. Думаете, легко? Ничего подобного. С каждым кругом скорость увеличивается и становится сложней удержать болид на трассе. Для мастеров разработчики придумали дополнительный режим, в котором разбросали по треку мины. Их необходимо уничтожать. Кстати, по ходу дела появляются новые, пропущенные на предыдущем витке, а болид движется все быстрее... Поверьте, адреналина с избытком.

Но мой личный фаворит – режим *Охота*. Здесь нужно первым заработать определенное количество очков. Их получаем при попадании в противника (вот где пригодятся разбросанные по трассе оружие и защита) или за прохождение полного круга. Но если

> Драйв от бешенной скорости антигравов невозможно описать в статье

» До финиша доберутся только самые наглые и самые хитрые

наш болид потрепали соперники либо, что хуже, уничтожили, часть накоплений сгорает. Тут, как никогда, будет востребована специальная клавиша, позволяющая выполнить разворот на 180 градусов. Представьте, вы впереди всех, и тут фортуна подкидывает вам парочку ракет или плазменную пушку. Ну можно ли удержаться и не подстрелить своих преследователей? Это, пожалуй, самый интересный и веселый режим для игры с друзьями.

Уровень графики высочайший. Нельзя не упомянуть о полном разрешении в 1080p. Несмотря на практически не изменившийся с первой части, появившейся еще для PlayStation One достаточно минималистичный стиль, игра ни капли не потеряла в своем очаровании и выглядит более чем современно. Модели болидов и трассы отлично детализированы, а всевозможные эффекты заслуживают наивысшей похвалы. И даже в режиме *Split Screen* при максимальном количестве объектов в кадре и взрывающихся всех и вся игра с честью держала показатель fps на высокой отметке. Кстати, чтобы сохранить для потомков кадр эффектного уничтожения противника или просто красивый пейзаж за пределами трассы, здесь предусмотрен фоторежим, в последнее время часто используемый в гоночных играх.

» В HD-разрешении игра выглядит просто шикарно

Саундтрек и звуковые эффекты тоже не подкачали. Полеты по безумным трассам под композиции Kraftwerk, Noisia или Booka Shade, рвущиеся из акустики 5.1, – это восхитительно, футуристично, незабываемо плюс еще десяток похожих эпитетов. Жаль, треков не очень много, но ситуацию можно быстро исправить, записав любимую музыку на жесткий диск консоли.

Многопользовательский режим рассчитан на участие восьми игроков одновременно. Можно или самому создать сессию, или же присоединиться к уже открытым. Если захотите устроить небольшую WipEout-вечеринку с друзьями, просто укажите, что вход только по приглашениям. За многие часы, проведенные в гонках по Сети, я не заметил никаких проблем с производительностью и стабильностью работы. Но если вдруг случился у вашего провайдера, например, слишком большой пинг с Азией, не беда. Разработчики разрешают выбирать серверы по их местонахождению. Так что можно просто игнорировать отдельный регион.

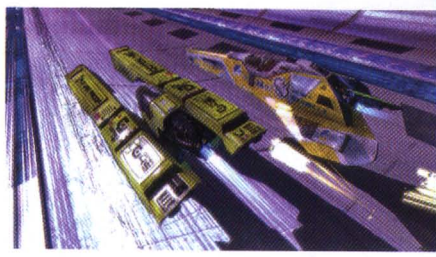
Впечатления от WipEout HD Fury более чем положительные. Драйв от бешенной скорости антигравов невозможно описать в статье. Для адекватной передачи настроения пришлось бы пару абзацев забить междометиями «Ух!», «Ах!», «Ого-го!» и поставить десятки восклицательных знаков. Скажем без экивоков: это одна из лучших истинно аркадных гонок нынешнего года – чистейший адреналин. Придраться просто не к чему. Не пропустите.

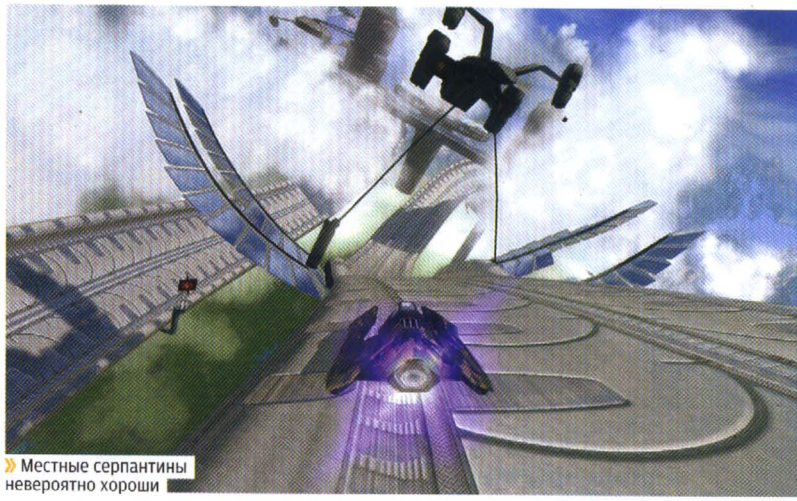
ПАСПОРТ

Жанр racing
Разработчик SCE Studio Liverpool
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине GameStop
Сайт www.wipeouthd.com
Возраст 7+

SCE Studio Liverpool
Как ясно из названия, эта внутренняя студия Sony находится в Ливерпуле. Ранее была известна как Psygnosis, но в 1993 году перешла под широкое крыло японского гиганта, а в 1999-м сменила вывеску. Создавала игры для всех платформ Sony.
Игры серии Formula One, WipEout
Сайт www.worldwidestudios.net/liverpool

> Это одна из лучших истинно аркадных гонок нынешнего года – чистейший адреналин




» Местные серпантины невероятно хороши

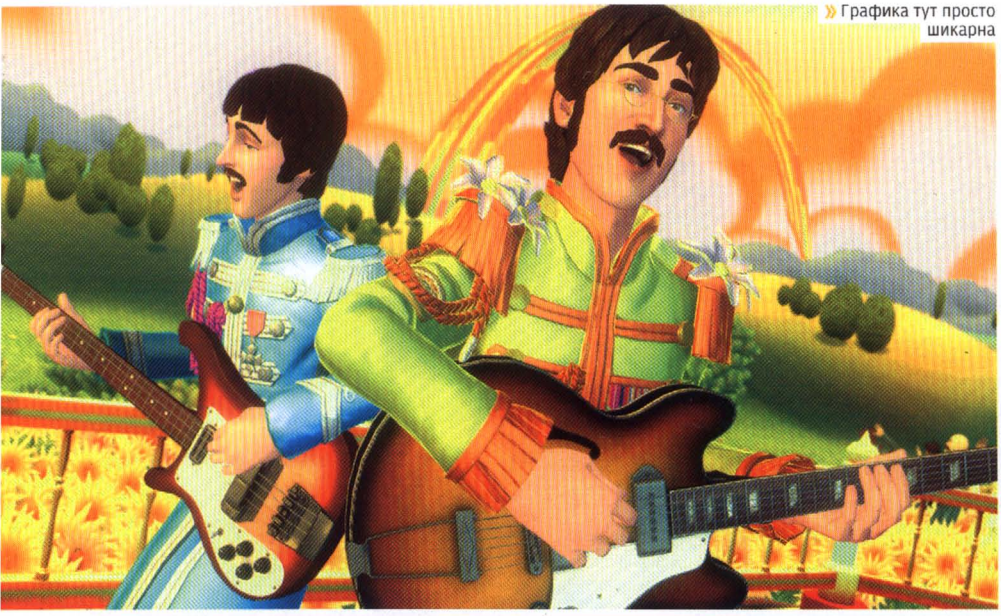
ОЦЕНКА

Идея Футуристические гонки
Графика Истинная FullHD-картинка, что редкость на текущем поколении консолей. Да еще и очень красивая
Звук Потрясающие эффекты и саундтрек
Игра С появлением новых режимов заслуживает самого пристального внимания

ИТОГ

5

> Под обложкой WipEout HD Fury собраны и оригинальная игра, и аддон



» Графика тут просто шикарна

» Леннон жив!

The Beatles: Rock Band

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

• **Жанр** музыкальная игра • **Разработчик** Harmonix • **Издатель** MTV Games • **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром» • **Сайт** www.thebeatlesrockband.com • **Возраст** 12+

Иван Титов

All You Need Is Love The Beatles, конечно, не изобрели рок-н-ролл. Но они внесли колоссальный вклад в его популяризацию. И про The Beatles: Rock Band можно сказать примерно то же самое.

Домашние музыкальные игры появились не вчера, в последние годы жанр развивался: геймпады сменились гитарами, к ним добавили барабаны и микрофоны. И сейчас Guitar Hero и Rock Band могут украсить любую вечеринку.

Но еще никогда в подобных развлечениях не уделялось столько внимания деталям, как в The Beatles: Rock Band. С первых секунд, с потрясающего вступительного ролика мы окунаемся в волшебный мир песен ливерпульской четверки. Восемь дней в неделю в небе над Люси на желтой субмарине проплывает солнце. И ты понимаешь: все, что нам нужно, – это любовь. От подобных игр таких ощущений никак не ожидаешь.

Важнейшую роль в формировании впечатлений от проекта играет визуальный стиль. Историю знаменитого коллектива – от первого выступления в Cavern Club, шоу Эда Салливана и переполненных стадиона имени Уильяма Шеа (William A. Shea) и арены Nippon Budokan до записей в студии Abbey Road и последнего концерта на крыше – сопровождают красивейшими роликами. В *Story Mode* в начале каждого этапа нам показывают коллажи из фотографий и рисунков. Да и визуальный ряд непосредственно игрового процесса сделан на том же высочайшем уровне. Повторы клипов, наблюдавшиеся в предыдущих продуктах Rock Band, остались в прошлом. У доброй половины здешних треков уникальный видеоряд: I Am the Walrus – Джордж, Пол, Джон и Ринго пляшут в костюмах моржей, Within You Without You – клип в индийском стиле, Octopus's Garden – нас переносят на дно морское. Даже заставки к ранним композициям, исполнявшимся на концертах, сделаны замечательно. Аутентичности добавляют девушки в зале, которые истошно визжат. Все настолько качественно, что иногда засматриваешься на видео и забываешь про летящие ноты. А еще в процессе прохождения режима карьеры можно открыть больше сотни архивных фотографий и несколько видеозаписей, и для каждой предусмотрен текст с пояснениями, что превращает проект в настоящую энциклопедию.

Тысячи долларов, полгода кропотливой работы юристов Apple Corps, а также сотрудников MTV Games и Harmonix – и в игре собрано 45 песен легендарного коллектива. Да, далеко не все сочтут список композиций идеальным, меня особенно расстроило отсутствие All My Loving, Happyness Is a Warm Gun и Across the Universe. И тем не менее в The Beatles: Rock Band нравится каждая песня, ведь это музыка любимой группы. Кроме того, Harmonix уже начала выпуск дополнительных композиций в форме загружаемого контента. На данный момент доступен альбом Abbey Road, за которым последуют Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band и Rubber Soul.

Геймплей игры имени ливерпульской четверки тот же, что и в других частях Rock Band. Правда, она чуть проще, потому ветераны пластиковых гитар и барабанов особых препятствий на пути к славе не встретят. А новичкам облегчили старт: все песни, кроме одной, открыты сразу и даже если играете плохо, со сцены вас не выгонят. Тут тоже чувствуется внимание к деталям – Overdrive назван Beatlemania, и когда этот режим задействован, вы слышите радостные крики фанов. The Beatles: Rock Band нельзя спутать с другими подобными проектами.

Главное нововведение в геймплее касается солистов. Как известно, в песнях Beatles зачастую бывает несколько вокальных партий, это реализовано в 27 из 45 использованных композиций (поют до трех человек вместе). Один солирует, остальные подпевают, при этом на экране бегут сразу две строчки с текстом. Играть становится намного сложнее – легко запутаться, но, как и для других инструментов, всегда доступен режим тренировки.

Здесь вы вольны создать группу из семи человек: три вокалиста, три гитариста и ударник. Конечно, можно одновременно петь и играть на гитаре – будет куда интереснее. Но главное, что дарит The Beatles: Rock Band, – положительные эмоции и улыбки. Как кто-то правильно заметил, это первый интерактивный документальный фильм, который вместе с тем установил новый стандарт качества для всех последующих музыкальных игр.

ОЦЕНКА

Идея Почувствуй себя Джоном Ленноном

Графика Очень хорошая

Звук Музыка The Beatles

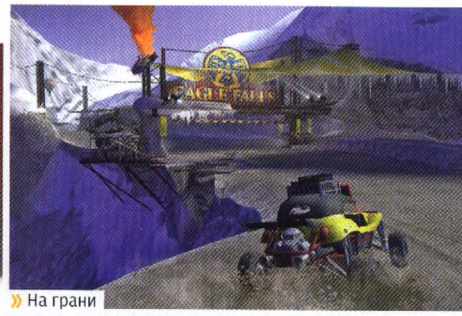
Игра Серьезный повод купить игровые гитары и барабаны

ИТОГ

5/5

» Просто в поворот не вписался

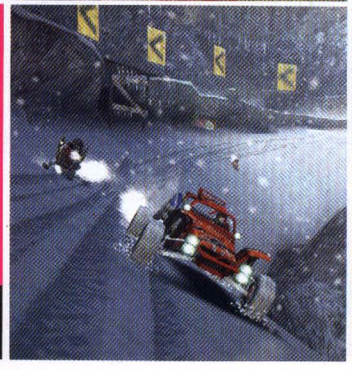
ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay



» На грани

» Первая ступень отошла!

MotorStorm: Arctic Edge



» Чем не Rage?

• **Жанр** racing • **Разработчик** BigBig Studios • **Издатель** Sony • **Дистрибьютор в Украине** GameStop • **Сайт** www.motorstorm.com • **Возраст** 12+

Богдан Афанасьев

Увезу тебя я в тундру Симулятор езды по грязи превращается в симулятор езды по снегу. MotorStorm: Arctic Edge переносит нас с жаркого тропического острова на сверкающие белизной просторы Аляски, где мы, используя огромное количество транспортных средств – от мотоциклов и снегоходов до снегоуборочных машин и грузовиков, попытаемся дойти до финиша. Желательно первыми.

Несмотря на то что пейзажи теперь разнообразием не блещут (снег да снег кругом), трассы не стали менее интересными. Как и раньше, они изобилуют развилками и участками, где можно срезать путь. Никуда не делись и разрушаемые элементы. Ледовые мосты выдерживают мотоцикл и багги, но под грузовиками рассыпаются (при этом не везет и тому, кто в тот момент оказался под злосчастным мостом). Опасность представляют лавины, их легко спровоцировать сигналом гудка или звуком взрыва. Тут уж, если вовремя не увернуться, белая волна смоет и ваше авто, и соперников.

В зависимости от используемого транспортного средства меняется методика прохождения трассы. Кстати, в режиме *Фестиваль* нас опять ограничили в выборе железного коня (но здесь мы выигрываем различные наклейки, варианты покраски и декоративные элементы, которыми затем украшаем любимые машинки). Зато в *Автодроме* предоставили полную свободу: хочешь – прыгай за руль маленького и юркого авто, а хочешь – катайся на больших и не особо поворотливых. Как и в предыдущих частях, при езде по незамерзшим речушкам, сквозь водопад или по глубокому снегу охлаждается двигатель, и значит, можно держать форсированный режим дольше обычного.

Многопользовательская игра – вот то, ради чего мы покупали прошлые серии. К сожалению, версию для PlayStation 2 обделили, оставив лишь режим *Split Screen*, рассчитанный на четверых игроков. А вот на PSP в гонках по Сети могут участвовать до восьми человек, и удовольствия не меньше, чем от игры в MotorStorm: Pacific Rift. И что немаловажно, вдобавок к упоению победами можно еще и прихвастнуть модными апгрейдами любимых тачек.

Графика все же изменилась – сказывается переход на более слабые платформы. Но при этом картинка отменная как в версии для PS2, так и для PSP. Пейзажи выглядят достаточно реалистично, детализация автомобилей и трасс на высоте, текстуры тщательно проработаны. Хотя после красот new-gen здешние эффекты снега, тумана, огня, льда уже не впечатляют (но, наверное, мы просто избалованы). Колеса машинок оставляют на трассе колею, а снег и грязь эффектно вылетают из-под шин. Аварии, которые случаются все так же часто, смотрятся замечательно – кузов деформируется, детали отваливаются, и если гонщик сидел снаружи, то он отправляется в свободный полет. А картонных зрителей мы игре простим, они не главное на столь ярком празднике жизни.

MotorStorm: Arctic Edge удержала планку качества, установленную ее предшественницами, – это одна из лучших аркадных гонок последнего времени для PS2 и PSP. Несомненный хит нынешней осени. Жаль, если вы играете на PS2, где нет сетевого режима, все ваши наклейки и декор на машинках увидят лишь друзья, заглянувшие выпить рюмку чая да проехать трассу-другую по холодной Аляске.

ОЦЕНКА

Идея MotorStorm на PSP и PS2

Графика Потрясающая

Звук Саундтрек отличный и эффекты также на уровне

Игра Хит!

ИТОГ

5/5

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

Brutal Legend

Кирилл Токарев

Ностальгия по металлу

Brutal Legend – признание в любви к тяжелому року. Именно этот музыкальный жанр, давно похороненный критиками, стал главной темой нового произведения Тима Шафера.

Каждая деталь Brutal Legend, каждая незначительная мелочь так или иначе связана с тяжелым роком и металлом. Разработчики подошли к созданию интерактивного рок-трибьюта с вниманием, присущим лишь истинным фанатам, которые вне зависимости от возраста и социального статуса любят ругать современную музыку, носить черные майки с черепами и ритмично мотать головами под визгливые гитарные соло. Жаль только, что как раз в качестве игры новинка от Double Fine получилась не очень хорошей. Смешение сразу нескольких разных жанров дало весьма специфический результат.

История Brutal Legend начинается в наши дни на концерте некоей модной группы. Главный герой – крепкий парень Эдди Риггз (Eddie Riggs), посвятивший свою жизнь романтической профессии рабочего сцены. Он любит рок 70-х и никак не может привыкнуть к скучной современной жизни. Но ее резко меняет несчастный случай: на Эдди обрушивается декорация, капля его крови попадает на бляху ремня, сценическая бутафория вдруг оживает, разрывая на части неудачливых исполнителей, а сам герой попадает в мир своей мечты, где электрогитары стреляют молниями, у всех девушек большая грудь, а продавец в местном магазинчике – сам Оззи Озборн.

Сюжету здесь отведена одна из ключевых ролей. При кажущейся открытости игрового мира Brutal Legend – абсолютно линейный продукт. Тим Шафер сумел создать пафосную и масштабную историю, в которой есть все, о чем только можно подумать, взглянув на обложку музыкального диска какой-нибудь легендарной «тяжелой» группы. Огромные демоны, быстрые автомобили, гигантские мечи, высокие языки пламени, сокрушающее рычание усилителей, красивые женщины и мотоциклы (вы ведь помните, что Шафер – автор Full Throttle).

Как и ожидалось, в игре много юмора, а Джэк Блэк (Jack Black), озвучивший протагониста, просто

» Соблюдать тишину на репетиции!

» И тут я медленно спустился с горы...

» Ну что, ребята, послэмимся?

» Женщина-мечта, что уж там!

Герой попадает в мир своей мечты, где у всех девушек большая грудь

великолепен. С самого начала повествования Эдди постоянно отмачивает всякие номера. Его реакция на любые события и подход к решению поставленных проблем с первых же секунд вызывают симпатию. Правда, впоследствии, когда по мере прохождения вы пересекаете невидимый экватор Brutal Legend, поводов для улыбки становится все меньше. Излишний пафос и драматичность некоторых монологов смотрятся нелепо на общем ироничном фоне.

Серьезно воспринимать гротескный мир игры невозможно. Приключения Эдди начинаются на огромной башне из черепов – с ее вершины он спускается, сидя верхом на громадном жуке с длинными тонкими лапами. Затем герой собирает из подручных деталей автомобиль, гоняется за кабанами на колесах (!), сражается с хромированными пауками, приручает огнедышащих чудищ и т. д. Весь этот ералаш очень органично вплетен в контекст игры. Удался и дизайн локаций – особенно запоминается стена из гигантских акустических колонок, уходящая за горизонт. Я уж не говорю о традиционных достопримечательностях вроде торчащих из земли исполинских каменных рук с музыкальными инструментами. В общем, сеттинг – главное и неоспоримое достоинство Brutal Legend. Уникальная работа. Вот только геймплей веселее от этого не становится.

Игра начинается как юмористический action, затем превращается в гонку по пересеченной местности, потом пытается быть похожей на аналог GTA и под конец становится стратегией в реальном времени. Казалось, все мечты соединить динамичный боевик от третьего лица и RTS давно разбились об острые утесы неудач, однако Double Fine решила вновь ступить на скользкую дорожку. В итоге получилось нечто очень странное.

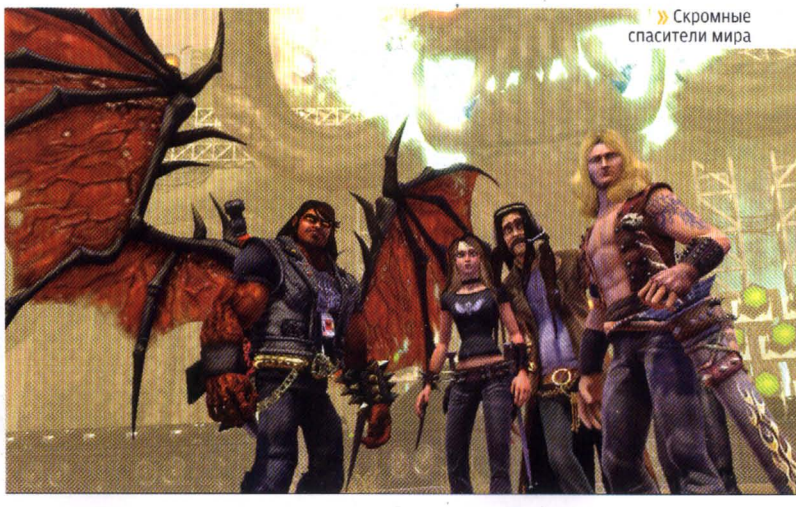
Боевка как таковая достаточно интересна, хотя и излишне хаотична. В арсенале Эдди кроме волшебной гитары, стреляющей электричеством и огнем, имеется острый топор под названием «Разделитель».

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Double Fine Productions
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт www.brutallegend.com
Возраст 18+

Double Fine Productions
Здесь парадом командует Тим Шафер, создавший легендарные квесты от LucasArts. За свою историю студия выпустила всего две игры, и обе отличаются чудесным юмором и запоминающимся стилем.
Игры Psychonauts
Сайт www.doublefine.com

» Ярость топора!

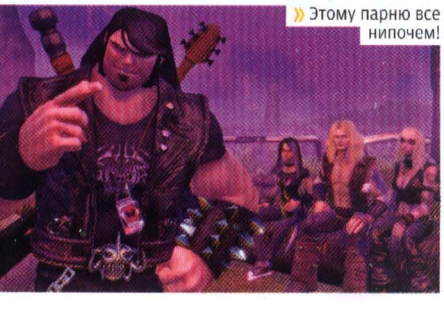


» Скромные спасители мира

Иное мнение

У меня плохая новость для тех, кто наивно верил в рассказы Тима Шафера о том, что Brutal Legend станет своего рода данью уважения всему музыкальному жанру heavy metal. На деле же Brutal Legend – самый настоящий (и качественный, со знанием специфики) стеб над тяжелой музыкой и ее поклонниками. Парень с длинными сальными волосами, в джинсах, черной футболке и кожаной жилетке, не способный найти себе место в современном «попсовом» мире, неожиданно попадает в иное измерение, где его ждут битвы с демонами, поклонники и любовь милой девочки. В роли генерала вражеских войск выступает гламурный Дэвид Боуи, апгрейды для машины и оружия продает великий и ужасный Оззи Озборн, а Лемми (Lemmy Kilmister) из Motörhead умеет звуками своей гитары воскрешать мертвых. Все это приправлено дуракаваляниием Джека Блека – известный актер подарил протагонисту внешность и голос. Воспринимать серьезно творящийся на экране бедлам просто-таки противопоказано. Правда, не факт, что восторг от столь чудесного балагана не сменится разочарованием. Лихо стартовав, игра быстро сбавляет темп. Битвы с противниками выглядят скучновато. Многих неприятно удивит акцент на RTS-составляющей. Внезапный поворот сюжета, превращающий абсурдную комедию в драму, как мне показалось, был сделан совершенно зря. Как только Brutal Legend перестает смешить, она тут же становится неинтересной.

Ярослав Сингаевский



» Этому парню все нипочем!

» BDSM-вечеринка объявляется открытой

На Brutal Legend стоит обратить внимание из-за гениального оформления

тель» (Separator). Герой также умеет выполнять суперудары, скооперировавшись с одним из своих друзей. К примеру, посадив на шею Эдди лихую девчонку с дробовиком, вы сможете выкашивать нападающих мощными залпами. Постепенно становятся доступны новые комбо, различные апгрейды оружия и тюнинг личного авто.

Последнее занятие доставляет особенное удовольствие – нарадоваться не можешь, глядя, как машинка обзаводится мощной броней, тараном, пулеметами, огнеметами и ракетными установками. Кататься по стилизованным просторам мешает только система навигации. Мини-карты нет, маркер (огромный прожектор, освещающий место назначения) виден далеко не отовсюду, поэтому для определения оптимального маршрута приходится частенько заглядывать в специальное меню.

С элементами RTS вы столкнетесь, завершив несколько сюжетных миссий. Упомяну, что Brutal Legend вообще-то и задумывалась как стратегия, потому ничего удивительного в этом нет. Битвы на громадных аренах начинаются привычно – со строительства базы (в нашем случае – концертной площадки). Важно поскорее получить контроль над эдакими гейзерами душ, из которых поступает главный ресурс – фанаты. Наладив экономику, можно начинать найм разных юнитов, обладающих специфическими характеристиками. Рабочие сцены с мощными колонками на плечах (атакуют звуковой волной) невидимы для дозорных башен, специальный трайк лечит раненых, громилы с огромными кулаками способны быстро раскидать вражескую толпу. Конечно же, базу-сцену нужно улучшать, чтобы открыть доступ к новым типам войск. Помогать в управлении отрядами будут и гитарные соло (читайте: заклинания), которые Эдди учит на протяжении всей игры.

Но все это разнообразие сыграло с RTS-компонентом Brutal Legend злую шутку. Контролировать войска неудобно: вы можете отдать приказ только находящимся поблизости юнитам. Однако поспеть за всеми не удается, даже несмотря на способность протагониста перемещаться по воздуху, используя демонические крылья. Ваши подопечные скопом рвутся вперед и часто погибают ни за что ни про что, появившись не в том месте не в то время.

Жанровый микс Brutal Legend оказался скучным. Вы наверняка будете ловить себя на желании двигаться вперед только ради того, чтобы узнать, чем все закончится, и посмотреть на очередные декорации, практически не получая при этом никакого удовольствия от собственно приключений. Вдобавок отнюдь не самый мощный и навороченный движок игры периодически удивляет неприятными подтормаживаниями.

Вывод таков – на Brutal Legend стоит обратить внимание в первую очередь из-за гениального оформления, но никак не ради игрового процесса. Просто колесить по окрестностям под эпическое музыкальное сопровождение тут намного интереснее, чем тратить время на сюжетные и побочные миссии, а также мультиплеер. Но если вы полюбите неповторимый стиль нового творения Шафера, то наверняка простите Brutal Legend и ее корявый геймплей, и излишний пафос, и быстро сходящий на нет юмор.

ОЦЕНКА

Идея Воздвигнуть памятник тяжелому року

Графика Ожившая обложка музыкального альбома

Звук Тяжелый и металлический

Игра Слишком много жанров в одной упаковке

ИТОГ

4/5

Aion

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

Killing WoW softly

Помните анекдот про Панька, которого соседка попросила заколоть поросенка? «Убити я його не убив, але того здоров'я в нього вже не буде».

» Вот такенную форель поймал. Ей-ей не вру!

» Церемония посвящения в daeva
– Будь готов!
– Всегда готов!

Алина Жигунова

В Aion действует правило "На войне как на войне". Не зазорным считается напасть впятером на одного

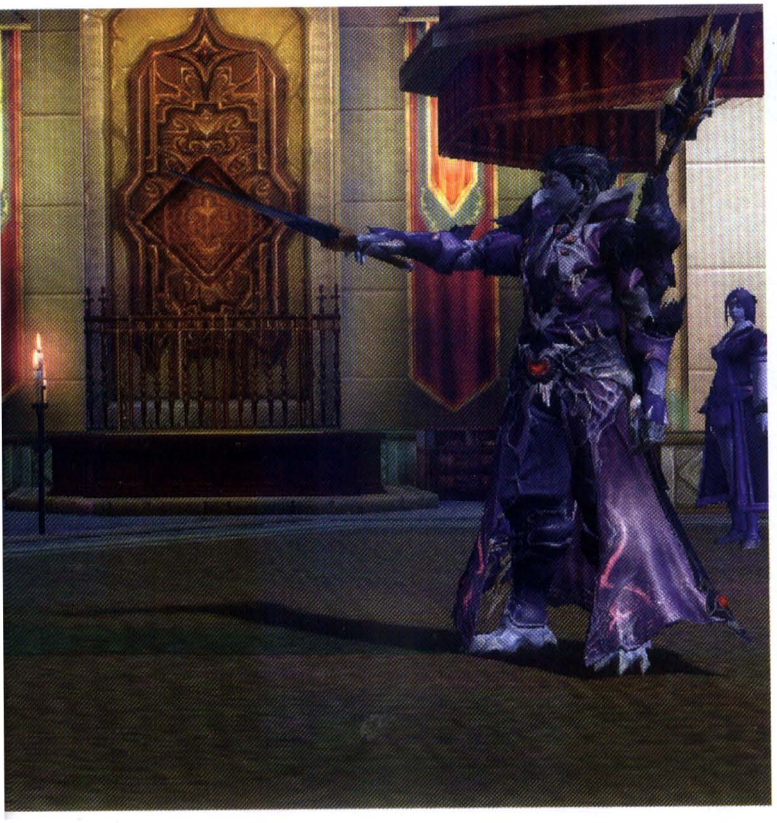
Годами разработчики – от подростков, не озадачивающихся правописанием слова «караван», и до сохранивших склонность к романтике сотрудников солидных компаний – размышляя над диздоком, тихонько шептали себе под нос: «Убийца World of WarCraft, это будет убийца World of WarCraft». Данное словосочетание стало уже своеобразным мемом и в последнее время использовалось исключительно с оттенком иронии, а то и сарказма. И отличный, качественно сделанный (и без помесячной оплаты!) сериал Guild Wars, и выдержанная в лучших традициях высокого фэнтези The Lord of the Rings Online, и Warhammer Online: Age of Reckoning с ее веселыми дрессированными орками, и откровенно корейская Granado Espada оказались не страшны вечно молодому творению Blizzard. Но вот после запуска Aion «того здоров'я у WoW вже не буде». В Aion переезжают не просто отдельные игроки – мигрируют целые гильдии.

Безусловно, важен и тот факт, что в 2009-м Blizzard не выпустила традиционного аддона к World of WarCraft (выход Cataclysm запланирован на 2010 год) – ведь именно Wrath of the Lich King не дал Warhammer Online развернуться в полную силу. Кроме того, продвигали Aion грамотно: закрытые и открытые бета-тесты с ограничением уровня развития персонажа только подогрели интерес потенциальных потребителей. А для тех, кто сделал предзаказ, предусмотрены были приятные мелочи вроде эксклюзивных внутриигровых аксессуаров.

Впрочем, Aion и сама по себе достаточно привлекательна для любителей MMOG. Честно говоря, даже трудно решить, о чем писать в первую очередь. Пожалуй, богатая и продуманная история мира Atreia с обязательным для проектов от NCsoft вселенским катаклизмом не так важна для игрока, а вот разнообразные связанные сюжетом квесты да эпические флешбэки впечатляют. Особенно радуют те, где десяток-другой коленопреклоненных daeva восславляют нашего героя, который когда-то был настолько великим и ужасным, что сейчас эти воспоминания пробиваются даже через традиционную амнезию. Кстати, на церемонии посвящения в daeva представителя ангелоподобной расы elyos присутствующие говорят о виновнике торжества только хорошее, мол, с таким могучим воином нам никакие враги не страшны. А когда аналогичную процедуру проходит один из asmodian (нет-нет, конечно, это совсем не темная раса, а копыта, рога и шерсть на спине у них выросли от тяжелой жизни), его собратья недоумевают – как же он достиг столь высокого положения? Причем в очень ответственный для новичка момент глубоких раздумий – не ошибся ли в выборе подкласса (коих здесь ровно восемь, по два на каждый класс).

» Кого только не приглашают на кулинарные шоу!

Редактор персонажей в Aion настолько хорош, что можно сделать и повышенной кавайности девочку asmo с невинными красными глазками, и волосатого шрамированного дядьку elyos со злобным лицом. Конструктор включает десятки параметров, а значит, в Atreia действительно не встретишь своего близнеца. Некоторые игроки умудряются создать героев, выглядящих как остроухие эльфы или коренастые бородатые гномы. Таких, кстати, совсем немного, похоже, от этих рас все уже изряд-



ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик NCsoft
Издатель NCsoft
Издатель в СНГ
«Иннова Системс»
Дистрибьютор в Украине
«Софтпром»
Сайт uk.aiononline.com
Возраст 12+

NCsoft Южнокорейская компания уже 11 лет назад умела делать отличные MMOG – это ведь создатели Lineage! Сейчас у NCsoft несколько филиалов на Востоке и Западе и достаточно известных игр на счету.
Игры дилогия Lineage
Сайт www.ncsoft.net/global

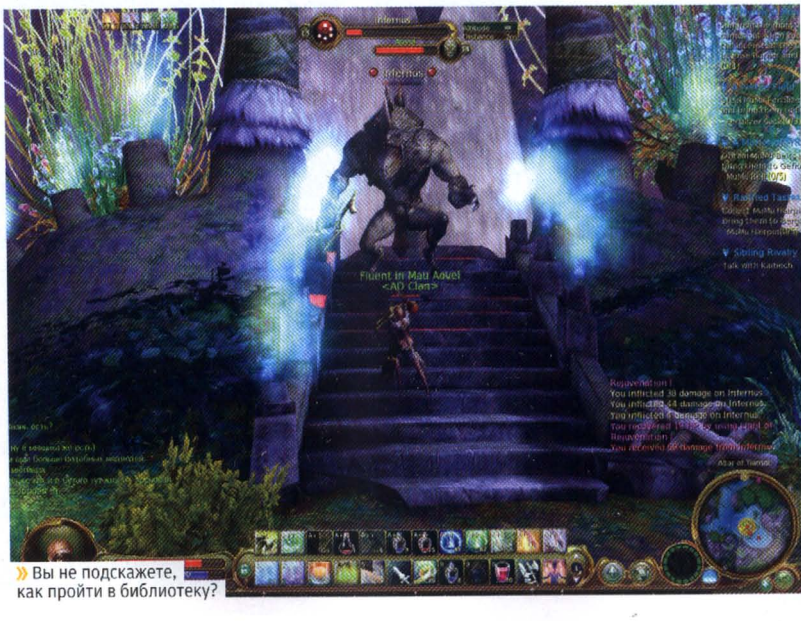
> Здесь персонажи не просто умеют летать, они способны драться в воздухе

но устали. Играть за представителей третьего народа – человекоподобных ящеров balaur – нельзя, они управляются исключительно AI и введены разработчиками с целью не допустить дисбаланса сил между elyos и asmodians, превращая PvP в PvPvE. Огромный корабль balaur должен появляться, например, когда во время битвы за замок в Бездне (Abyss) численное преимущество одной из сторон слишком уж очевидно. Какое облегчение, что ящеры шагу не могут ступить за пределы Бездны и не имеют крыльев!

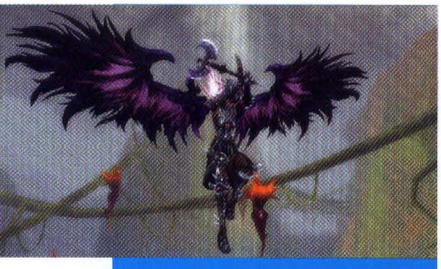
Вот мы и подошли к тому самому элементу, без которого не обходилось ни одно превью Aion. Здесь персонажи не просто умеют летать, они способны драться в воздухе, а также добывать ресурсы из кристаллов, парящих над землей. Но как выяснилось еще во время бета-тестов, крыльями разрешено пользоваться лишь в специально отведенных местах, и в обычных локациях подобных мест не слишком много. Правда, можно планировать, нажав *Space* в прыжке, это позволяет срезать путь или аккуратно спуститься с возвышенности. Наловчившиеся игроки парят весьма изящно и перемещаются так на приличные расстояния, главное – не забыть про cooldown в 10 секунд. Но настоящую свободу полета вы ощутите только в Бездне, да и за битвами высоко в пылающем зарницами небе добро пожаловать сюда же. Между разбросанными в Бездне островками и над ними разрешается летать совершенно свободно. Конечно, для ускорения перемещения существуют телепорты, но если в данный момент нужная зона в руках противника, то вас там с распростертыми объятиями не ждут. К замку, который собираются осаждать ваши собратья, придется добираться на собственных крыльях. Захват крепостей в Aion вообще процесс небыстрый и поэтапный, а его изучению посвящен специальный квест, изобилующий зрелищными роликами.

Выяснять отношения в PvP предлагают не только в Бездне. Периодически между Elysea (локация elyos) и Morheim (территория asmodian) возникают разломы (rift), работающие как телепорты с ограничением по уровню персонажей, причем лишь в одну сторону. Через эти разломы прорываются на мирные земли Elysea орды (ну ладно, в будни обычно группы максимум из десяти игроков) коварных обитателей верхней половины мира, уничтожающие всех на своем пути. Или, наоборот, пылающие праведным гневом elyos выступают в крестовый поход. А попутно можно выполнить пару квестов, причем один почему-то всегда звучит как «убей 10 asmodians такого-то ранга». Да-да, здесь есть традиционные ранги (rank), которые особенно важны, ведь уровень противника обозначается двумя вопросительными знаками. Чтобы решить,

» Горизонт чист. И заметьте, не завален



» Вы не подскажете, как пройти в библиотеку?



Мы не темные, темные не мы

Разумеется, я играю в Aion. После стольких хвалебных отзывов, презентаций и превью нельзя было не посмотреть, что же у разработчиков получилось в итоге. Поскольку гильдия, с которой мы прошли не один instance в World of WarCraft, решила выступить на стороне asmodians, моему клерику пришлось поселиться в верхней половине мира. Здешние обитатели не злы и не плохи, у них и правда жизнь тяжелая, солнцафруктов не хватает, няшки всякие по исконным территориям шастают и репку собирать мешают. Собственно, за это их и бьют, причем сильно. Но отвлечемся от истории мира, она, как правило, подавляющему большинству не интересна. Интересны им совсем другие вещи. Так вот, играть в Aion весело. От уровня к уровню летишь быстро, заняться есть чем, а если надоело работать мальчиком или девочкой на побегушках, можно встать в чистом поле и посвятить час убиванию сусликов. За прокачку в корейском стиле опыта получаешь прилично.

Если подумать, фатальных недостатков у игры нет. Ну крафтинг дорогой, но без него можно обойтись, в легионе всегда найдется парочка специалистов по заточке оружия или ковке брони. Развивать второго персонажа за ту же фракцию скучно – все здешние территории вы уже исследовали, все задания сделали. Но это так, придирки, не более. Aion красива, приятна, встречает нас с распростертыми объятиями и носится с нами, как с любимым дитятком. Меня лично возмущают здесь только вот что: ограничение числа вещей, которые можно выставить на аукцион, и отсутствие вкуса у большинства игроков. Делать некрасивых персонажей в Aion с ее возможностями – просто кощунство. Но тут, если подумать, разработчики не виноваты. В остальном же все отлично.

Анна Зинченко

» Ты это кого няшиком назвал?

нападать или нет на вон ту вроде бы вполне безобидную барышню-cleric, мирно собирающую эфирные кристаллы, стоит обратить внимание на надпись «3-Star Officer» у нее над головой. А затем лучше всего быстро и незаметно увести своего бойца девятого ранга прочь, поближе к родному дому. Разве что у вас за спиной пяток крепких согильдийцев...

И вообще в Aion действует правило «На войне как на войне». Не зазорным (по крайней мере на сервере Telemachus) считается напасть впятером на одного, атаковать противника, так сказать, «на мобе», когда здоровья у жертвы осталось совсем мало, или убить персонажа, чей хозяин явно AFK. Сначала это удивляет, но потом, как та кошечка, которая сперва боялась пылесоса, втягиваешься. Есть небольшая хитрость для тех, кто вот сейчас не жаждет PvP-баталий, а желает спокойно собирать ресурсы. Или представьте ситуацию: взяли квест – убить, к примеру, пятнадцать тростниковых свиней. Но, как назло, в округе бегает прорва других персонажей, и за нужными зверушками форменные очереди. Решаем проблему просто – переключаем канал (channel) и перемещаемся в альтернативную версию этой же локации. Кстати, чат остается общим, иначе находить людей в группу было бы трудновато. В Aion существуют и классические инстансы, их мало, но выполнены они качественно. Мелких ошибок в игре практически нет, еще бы – ведь в Южной Корее она вышла почти год назад, за это время всех блох уже вывели.

Кстати, о ресурсах. Ваш персонаж может собирать и, например, репку для похлебки, и руду на шлем или колечко, и траву для зелий – навык тут требуется один.

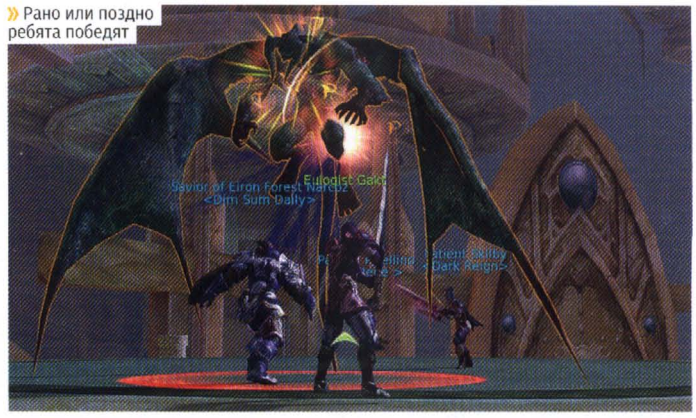
> За прокачку в корейском стиле опыта получаешь прилично

» Грамотная командная работа

Крафтинг в Aion небыстрый, скучноватый и дорогой

Есть и второй - для извлечения aether из висящих в воздухе кристаллов. Ремесла также позволено изучать все подряд, правда, мастером удастся стать лишь в двух из шести доступных профессий, но на самом деле вряд ли кто-то захочет уделить этому настолько много времени. Крафтинг в Aion небыстрый, скучноватый и дорогой. Однако для набора очков умения нет необходимости добывать ресурсы. Можно взять у тренера специальное задание, докупить у NPC нужные предметы и, поставив героя лудить котлы для нужд армии, погулять по Интернету. В процессе выполнения заказов и сбора ресурсов, кстати, накапливаются очки опыта: меньше, чем за убиение жалобных зеленых дракончиков, но все-таки. Когда же вы решитесь наконец-то сделать своими руками что-нибудь полезное, вас ожидает сюрприз: в результате может выйти как предмет, указанный в рецепте, так и его улучшенный (noble) аналог. Поговаривают, что шансы на получение последнего возрастают в зависимости от количества накопленных divine points, начисляемых за убийство врагов и расходуемых на применение особенно эффективных ударов или боевых способностей, но здесь мнения экспертов расходятся.

И если вдруг, скажем, сапоги вышли «зелеными», а не «синими», не расстраивайтесь. Их еще разрешено улучшать и улучшать, практически «до посинения», впрочем, как почти всю броню или оружие. Можно и даже нужно использовать специальные камни manastone, добавляющие определенное число очков к одной из характеристик персонажа. Или усовершенствовать обновку с помощью enchantment stone. А после 30-го уровня вам будут доступны еще и godstone - их вставляют только в оружие, которому они придают некую специфическую способность, срабатывающую лишь в нескольких процентах случаев (в зависимости от воли провидения).



» Рано или поздно ребята победят

Добавьте ко всему вышеперечисленному относительно скромные системные требования, которые не мешают нам наслаждаться действительно великолепной графикой (да, это знаменитый Cry Engine, но сильно переделанный под нужды MMOG, и мы уж не говорим о физике). А еще всякие веселые мелочи вроде возможности сменить внешность и даже пол персонажа (пусть недешево, но если душа просит...) или перекрасить доспехи под цвет глаз. И тогда вы поймете, что заставило западных игроков раскупить почти полмиллиона копий по предзаказу еще до выхода Aion.

ОЦЕНКА

Идея Немного «корейского» многопользовательской игре не помешает

Графика Великолепная, яркая, детализированная

Звук Вполне достойный

Игра Нежный убийца World of WarCraft

ИТОГ

5/5

» Это только поначалу все так хорошо

» Интересное положение

Borderlands

Кирилл Токарев

Не отпускает

В мире существует не так много игр, от которых действительно сложно оторваться. Недавно этот список «наркотических» развлечений пополнился еще одним наименованием – Borderlands.

Сотрудники Gearbox Software решили скрестить механику Diablo и боевика от первого лица. Получившийся гибрид оказался настолько притягательным, что его впору запрещать к продаже работоспособным людям. Свалившись в этот виртуальный колодец, вы, скорее всего, не сможете вернуться к реальной жизни, пока не увидите на экране финальные титры.

В Borderlands игрокам отводится роль искателей приключений, которые прибыли на далекую планету Пандора (Pandora). По слухам, где-то на ее просторах спрятано некое легендарное убежище (Vault). Обнаружившему его счастливчику светят несметные богатства, власть и другие блага. Чем не повод ввязаться в авантюру?

Сама Пандора представляет собой фантазию на тему Техаса, Fallout и Mad Max. Обжитых людьми мест совсем немного, а фауна исключительно агрессивна и плотоядна. Вдобавок имеются проблемы с бесчисленными бандитскими формированиями. Стоит хоть на шаг отдалиться от цивилизации, как на вас тут же набрасываются странные животные, вооруженные маргиналы, а впоследствии (спойлер!) и инопланетяне.

Очевидно, что главным занятием в Borderlands станут разборки с неисчислимыми врагами. Вооружившись первым попавшимся стволом, вы отправляетесь на выполнение заданий. Квесты сыплются как из рога изобилия, хотя и не отличаются особым разнообразием. В основном все сводится к отстрелу противников или нажатию особенно важных кнопок. Тем не менее каждое выдаваемое поручение снабжено предысторией и гармонично вплетено в картину далекого пыльного мира. При всей их вторичности эти задачки решать интереснее, чем многие квесты из Fallout 3. Успешное выполнение миссии поощряется двумя типами наград. Во-первых, вам начисляется опыт, во-вторых, благодарные заказчики расплачиваются звонкой монетой и дают полезные предметы.

В игре имеются четыре класса персонажей, каждый из которых отдает предпочтение определенным видам оружия и обладает некоторыми навыками. Сирена умеет становиться невидимой,

> Путешествовать по миру сначала предлагается пешком, а потом и на машине

» В кооперативном режиме намного веселее

> Стоит хоть на шаг отдалиться от цивилизации, как на вас тут же набрасываются вооруженные маргиналы

солдат ловко управляется с дробовиками, берсеркер наносит страшные повреждения в ближнем бою, а охотник способен вызывать на помощь огненного ястреба. Постепенно вы сможете овладеть дополнительными навыками, выбрав себе специализацию по душе.

Прокачка персонажа в Borderlands идет не только на квестах, обычный «гринд на мобах» не менее эффективен. Разумеется, чем сильнее враг, чем труднее с ним расправиться, тем больше опыта вы за него получите. Сложность боев неплохо сбалансирована, главное - не торопиться и уделять должное внимание развитию героя. Проблемы могут возникнуть только ближе к финалу, когда на сцене появляются особенно толстокожие соперники.

Однако даже против самых коварных врагов есть свои приемы. Дело в том, что оружие в Borderlands обладает не только физическими (вместимость магазина, поражающая способность, скорость перезарядки и т. д.), но и специфическими «волшебными» характеристиками. К примеру, пуля, выпущенная из дробовика, может взрываться, некоторые автоматические винтовки стреляют кислотой, а пистолеты плюются молниями. Понятное дело, все эти особенности надо умело использовать, учитывая слабые места противников. Не забывайте также и о предрасположенности героев к тому или иному типу оружия. Правильно прокачав своего подопечного, вы обнаружите, что, например, выстрел из револьвера намного действеннее залпа из ракетной установки.

Оружия в Borderlands просто невероятно много. Оно вываливается из противников, лежит в специальных контейнерах, разбросанных по всем уголкам просторного игрового мира, прячется в шкафчиках и выдается за выполнение определенных квестов. Авторы даже предусмотрели специальные задания, призывающие отправиться в нужную локацию, найти там все составные части экспериментального ствола, а затем заказчик в благодарность соберет эту смертоносную игрушку.

Путешествовать по виртуальным просторам сначала предлагается пешком, а потом и на машине. Наличие транспорта отнюдь не дань моде, а удобный способ перемещаться по миру. Здесь нет больших открытых пространств, вам просто предлагают набор крупных уровней, соединенных между собой специальными воротами. Автомобили синтезируются прямо из воздуха в строго определенных местах. Каждое средство передвижения оснащается пулеметом и еще одним дополнительным видом оружия. Управлять железным скакуном очень удобно благодаря его невероятной маневренности. Учтите только, что в бою ваши четырехколесные друзья прослужат недолго, если вы вовремя не ретируетесь в тихую гавань и не дадите броне восстановиться.

Как вы уже могли заметить, рассматривая скриншоты, Borderlands создана с использованием технологии cel-shading, что делает игру похожей на оживший комикс. В движении она выглядит лучше, чем в статике, при этом в первую очередь впечатляют ландшафты и различные декорации. Мир Пандоры точно придется по душе каждому поклоннику постапокалиптической тематики.

Схема «взял квест, всех убил, собрал и продал награбленное, сдал квест, получил опыт, улучшил характеристики, взял квест...» работает практически безупречно. Играть очень комфортно и весело, что и является причиной коварной аддиктивности Borderlands. Конечно, кому-то может не понравиться излишняя неторопливость сюжетного повествования или неубиваемые клоны-NPC, но, поверьте, все перечисленное - ничего не значащие мелочи по сравнению с особенной прелестью геймплея, заточенного не только под одиночное, но и кооперативное прохождение. Знакомство с Borderlands следует отложить лишь под угрозой надвигающихся экзаменов, сдачи важного проекта на работе или скорого дня рождения, ведь, оставшись с игрой наедине, вы рискуете попросту пропустить все эти важные события.

> Играть весело, что и является причиной аддиктивности Borderlands

ПАСПОРТ

Жанр FPS / RPG
Разработчик Gearbox Software
Издатель Take-Two
Издатель в СНГ «1С»
Сайт
www.borderlandsthegame.com
Возраст 18+

Gearbox Software
Техасская студия, когда-то здорово удивившая всех Half-Life: Opposing Force, а ныне известная как автор серии Brothers in Arms. В данный момент ведет разработку интригующего шутера Aliens: Colonial Marines.
Игры Half-Life: Opposing Force, Half-Life: Blue Shift, серия Brothers in Arms
Сайт
www.gearboxsoftware.com

Иное мнение

Я слышал много хвалебных отзывов о Borderlands, но на практике она меня разочаровала. Так как попросту скучна. Темп в целом невысок, задания однообразны, боевка неувлекательна, к тому же изматывающая беготня по уже зачищенным локациям тут привычное дело. Поэтому не обольщайтесь заранее, а примите во внимание и вероятность того, что игра вам может не понравиться, даже если вы (как и я) любите Diablo, шутеры и постапокалипсис, не против мультяшной стилизации и геймплея, построенного на безостановочном убиении сотен противников, сбора тонн лута и возни с циферками в таблице характеристик персонажа...

Ярослав Сингаевский

ОЦЕНКА

Идея «Безумный Макс» встречает Diablo
Графика Хорошая стилизация под комиксы
Звук Приятный ambient и мощный грохот выстрелов
Игра Притягательная фантазия на тему Fallout

ИТОГ

4.5

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Кирилл Токарев

Jarhead

Первый Operation Flashpoint обладал удивительной магией, которая помогла ему стать одним из самых уважаемых тактических боевиков в истории жанра. Это был не просто FPS, а настоящий симулятор солдата. Авторы сумели без излишних прикрас показать войну такой, какой ее видят люди, каждый день готовые встретить смерть на поле боя.

» Пушки смоделированы до последнего винтика

> Действие разворачивается на территории некоего острова Скира

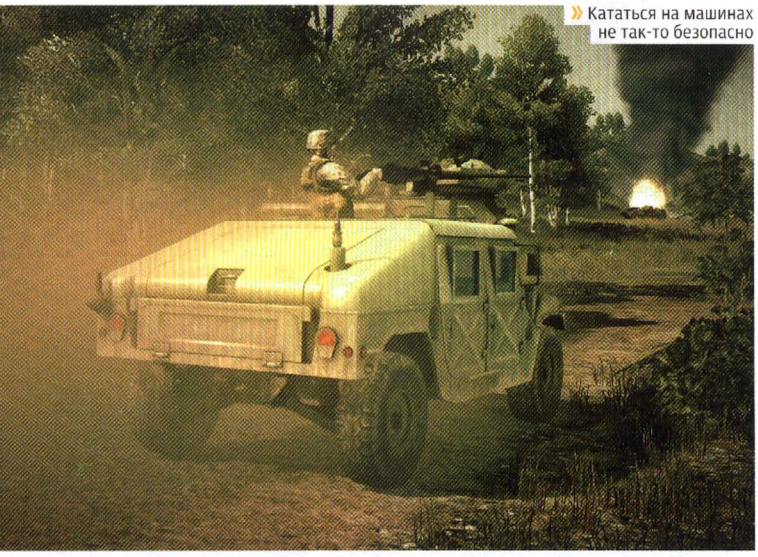
» Управление танком можно переложить на плечи искусственного интеллекта

К несчастью, продолжения аутентичного боевика нам пришлось ждать слишком долго. Из-за ссоры между Bohemia Interactive и Codemasters сериал застопорился и пробыл в спячке восемь лет. И только недавно перед нами появился прямой наследник, собранный англичанами без участия гордых чехов - они создали собственную торговую марку ArmA.

Действие Operation Flashpoint: Dragon Rising разворачивается на территории некоего острова Скира, ставшего камнем преткновения между Китаем и Россией. Вопреки всякой логике сражаться мы будем на стороне американцев, которые по доброте душевной решили помочь Москве в борьбе за этот клочок суши, переполненный полезными природными ископаемыми. Сюжет здесь играет вспомогательную роль. В процессе прохождения мы вряд ли вспомним о том, что авторы пытались рассказать во время брифинга. В компетенцию героя не входит осознание общемировых исторических катаклизмов и геополитических особенностей региона. Поставленная перед нами задача проста и понятна - следовать указаниям начальства, метко стрелять и выполнять разнообразные миссии.

Первая встреча с Dragon Rising вызывает искренний восторг. Перед нами открывается здоровенный остров, обойти который пешком не получится и за несколько часов реального времени. Территория огромна. Она усеяна руинами советских зданий и полуразложившимися вражескими трупами. Поначалу кажется, что путешествовать тут можно в чисто познавательных целях, наблюдая за растительным миром и тем, как солнце медленно катится к горизонту, озаряя окрестности ярким светом. К несчастью, вскоре эйфория проходит, а на ее место водружается обычная военная рутина, не терпящая романтики. Авторы новой Operation Flashpoint поступили странным образом. Они спроектировали живописный клочок суши, расставив на нем поселки и березки, а затем приковали игрока к четкой структуре миссий, полностью искоренив любые намеки на самодеятельность. Все, что нам позволено делать, обозначено специальным маркером на карте. Ни о какой свободе исследования здесь даже речи нет. 14 основных миссий, несколько коротких дополнительных заданий - вот и конец игре. Это совсем не то, чего ожидаешь от «глобального военного симулятора».

Выдаваемые задания обычно предельно конкретны: сломать радар, уничтожить огневую подде-



» Кататься на машинах не так-то безопасно

ржку, захватить аэропорт, прикрыть союзников. Иногда по ходу дела возникают новые проблемы, но, в сущности, особенные сюрпризы так и не появляются. И очень редко разработчики все же «врубают Голливуд» и превращают заурядное задание в сцену из Black Hawk Down. В большинстве своем миссии не слишком сложны, за исключением некоторых случаев, когда вы в одиночку должны завалить целую армию броневиков и вертолет в придачу. Прохождение значительно упрощает большой ассортимент военных инструментов, самый полезный из которых - компас. Это устройство покажет, откуда приближается враг, и поможет сориентироваться на местности. Кроме того у нас в арсенале фонарик, бинокль, прибор ночного видения и специальные виды оружия, оснащаемые тепловыми прицелами. Пистолетов, автоматов и ракетных установок много, и всегда есть шанс попробовать что-то новенькое. Но с точки зрения функциональности самыми полезными остаются дальнобойные автоматические винтовки с мощной оптикой. Меньше волноваться по поводу возможной внезапной гибели помогает и разумный дизайн локаций: повсюду видны камни, бревна, здания, обломки и деревья, за которыми легко укрыться от излишне докучливого огня противника.

В игре реализована сложная система повреждений - просчитывается попадание в любую часть тела. Как только героя ранили, необходимо немедленно наложить повязку или пообщаться с медиком, иначе персонаж просто истечет кровью. Каждая травма оказывает влияние на дееспособность героя. Пробитая нога не позволит перемещаться с той же скоростью, пуля в голову означает мгновенную смерть. Уложить противника напоминал тоже довольно сложно. Обычное попадание заставляет его только рухнуть на землю, и к нему немедленно направится медик. Уже после того, как мы подстрелим благородного Айболита, парочка спокойно умрет. Так что аналога GRAW или Call o Duty не ждите. В этом плане сиквел Operation Flashpoint куда злее.

От многих опасностей нас будут защищать верные товарищи, сопровождающие главного героя на протяжении всего приключения. В Dragon Rising соратникам по оружию можно раздавать приказы. Для этих целей было разработано специальное меню, которое позволяет легко и просто выбрать необходимое действие, задать уровень агрессивности отряда, заставить двигаться в нужном направлении или обойти врага с фланга. Наши подопечные ведут себя достаточно грамотно: вовремя открывают огонь, быстро перемещаются, но часто подставляются под пули, забывая использовать укрытия. Поведение противников тоже отнюдь не идеально. Порой враги проявляют удивительную сообразительность, окружая отряд со всех сторон, но иногда вообще не реагируют на наше присутствие. В большинстве случаев дело сводится к снайперским перестрелкам, в ходе которых китайцы любят уползать в убежища и молча ждать пули в голову.

При своей завидной реалистичности и даже налете некоей документальности Operation Flashpoint: Dragon Rising получилась совсем несложной игрой. По крайней мере если играть на среднем уровне. Чтобы испытать больше острых ощущений, советуем сразу переходить на hardcore. Главное отличие режима от остальных - отсутствие вспомогательных информационных меню. У вас остается только базовый набор оборудования и небо над головой. Патроны придется считать самостоятельно, стороны света определять на глазок, а о местоположении противника узнавать по крикам подчиненных. Подобные ограничения сильно сказываются на геймплее, приближая происходящее к реальной боевой обстановке. Тут уже мало просто прятаться и аккуратно тратить патроны, приходится планировать все действия команды для максимальной эффективности атаки.

С технической точки зрения Operation Flashpoint: Dragon Rising отнюдь не безгрешна. Движок, используемый разработчиками, отлично справляется с созданием огромных открытых ландшафтов, напоминающих среднюю полосу России, но с детализацией имеются проблемы. Солдаты почти не отличаются друг от друга, транспортных средств очень мало, архитектурные сооружения практически лишены «начинки» - внутри нет никаких следов человеческого присутствия. Катастрофически не хватает мелочей, которые помогают воспринимать виртуальный мир как реальный. Впрочем, это далеко не самая главная беда нового творения Codemasters.

» Не самая выгодная позиция. Надо бы спрятаться

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Codemasters
Издатель Codemasters
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.codemasters.com
Возраст 18+

Codemasters Одна из старейших английских компаний, занимающихся разработкой видеоигр. Начав свою деятельность еще во времена ZX Spectrum, фирма доросла до крупнейшего мирового производителя и издателя хитов.
Игры Серии DiRT, Colin McRae Rally, TOCA, Micromachines
Сайт www.codemasters.co.uk

Основная проблема Operation Flashpoint: Dragon Rising заключается в том, что сиквел оказался лишь бледной тенью оригинала. Игра крупная и интересная, но она напрочь лишена амбиций, размаха, глубины. Здесь нет длинных поездок на автомобиле, нельзя покататься на тракторе или почувствовать себя наедине с вечностью под ночным небом. Так же, как дети страдают от развода родителей, от разрыва отношений между издателем и разработчиком всегда страдают игры. ArmA 2 и Operation Flashpoint: Dragon Rising на первый взгляд похожи, но при тщательном рассмотрении оказываются абсолютно разными проектами. Bohemia создала уникальный в своем роде военный симулятор, способный увлечь фанатов на ближайшие лет пять. В нем много технических неточностей и недоработок, но чувствуется невероятный потенциал. Codemasters же спроектировала обычный боевик на открытой местности - более реалистичную, но лишенную шарма версию Battlefield: Bad Company. От великой серии здесь осталось только имя, которое теперь означает совсем не то, что в 2001 году.

ОЦЕНКА

Идея Повторить успех оригинала
Графика Симпатичная, но не детализированная
Звук Аутентичный
Игра Должна называться иначе

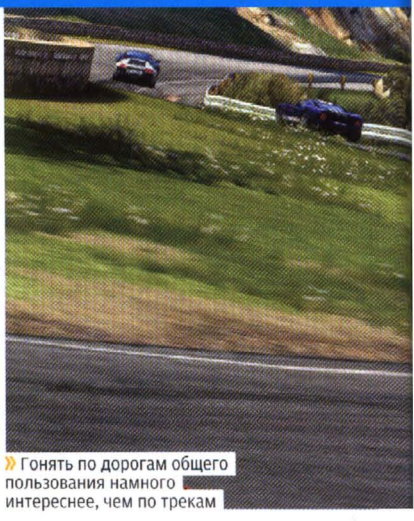
ИТОГ

4/5

Forza Motorsport 3

Любовь и машины В этом году новой Forza Motorsport, как ни странно, придется побороться за внимание игроков не с Gran Turismo 5, которая выйдет лишь в 2010-м, а с Need for Speed Shift. Детище EA стало ближе к определению «автосимулятор», а Turn 10 Studios, наоборот, добавила в свою традиционно хардкорную серию толику аркадности.

» Красавица же, правда?



» Гонять по дорогам общего пользования намного интереснее, чем по трекам

Богдан Афанасьев

> Искусственный интеллект виртуальных пилотов поражает: они ведут себя потрясающе правдоподобно

Forza уже много лет небезуспешно борется с Gran Turismo за звание лучшего автомобильного симулятора для консолей. И хотя есть другие отличные игры в этом жанре, например Race Pro, им очень сложно на равных состязаться с разработками таких гигантов, как Sony и Microsoft. А поскольку соперник задерживается, лавры пока достаются Forza Motorsport 3: ей предстоит некоторое время поторчать на олимпе в гордом одиночестве. Фаны аркадных гонок, скорее всего, предпочтут Need for Speed Shift, однако и Forza может их кое-чем привлечь. Творение Turn 10 теперь намного более снисходительно к тем, кто еще не готов признать себя заядлым любителем автосимуляторов: новые настройки сложности позволят выигрывать даже трехлетнему ребенку, который еле держит геймпад в руках.

Но все же в первую очередь Forza Motorsport 3 – это симулятор, и превосходный, смею вас заверить. Когда отключены опции, улучшающие вашу технику вождения, управлять виртуальным автомобилем так же трудно, как и реальным. Тут отлично сымитированы повреждения авто (конечно, если в настройках сложности установлен режим *Симуляция*). Когда машине наносится ущерб, который вдобавок приводит к нестабильной работе систем или даже их отказу, это чувствуется сразу. И ощущения, я вам доложу, вполне натуральные.

Автомобилей здесь, кстати, приблизительно 400 штук. Есть на чем разгуляться. Трасс же около ста, хотя они по большому счету представляют собой вариации двух десятков треков. При желании все деньги можно вкладывать в апгрейд своих машин, ведь новые вы будете регулярно получать как подарки от спонсоров, разумеется, за победы. Таким образом игра проходится и без крупных покупок и трат: до нужного класса ваши железные лошадки почти всегда можно дотянуть с помощью апгрейдов и тюнинга. Тут пригодится функция *Quick Upgrade*, выберите ее, и игра сама предложит вариант усовершенствования автомобиля до определенного класса, причем за минимальную сумму. Любителям же повозиться с запчастями предоставляется полная свобода действий. Возможности кастомизации практически безграничны: не только традиционные покраска и обвесы, но и разнообразные тюнинг и стайлинг железного коня. Редактор здесь, пожалуй, один из лучших в играх этого жанра. Главное, при подготовке автомобиля к определенным соревнованиям внимательно следить, чтобы ненароком не переборщить с апгрейдами и не вывести машину в следующий класс.

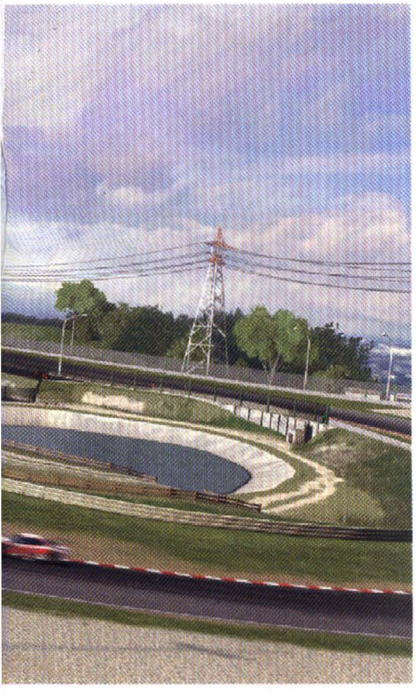
В ходе гонок будет доступен не только фоторежим (а он, кстати, лучший из виденных мною), но и возможность записать видео своего заезда. А replay, как и в преды-

» Без модной аэрографии даже как-то стыдно

» Кружим, кружим по району!

дущей части, потрясающий, съемка ведется с доброго десятка камер в нескольких режимах. Дозволено выбрать практически любой ракурс. Полученные фото и видеоматериалы можно отослать друзьям или же загрузить на официальный сайт, откуда, используя свой xbox gamertag, скачать на PC. К сожалению, это, как и сетевая игра, доступно лишь владельцам золотых аккаунтов Xbox Live!, если у вас серебряный, то все онлайновые возможности для вас закрыты.

Наматывая круги, вы зарабатываете очки опыта как для себя, так и для автомобиля, на котором участвуете в соревнованиях. Их количество зависит от занятого места в финале, повреждений машины и выбранного уровня сложности. При переходе игрока на новый уровень гонщик получает автомобиль с иголочки в подарок, а если та же радость случилась с авто - вам дают скидку на запчасти соответствующего концерна. Для помощи неуверенным в себе водителям, а также для борьбы с досадными случайностями в игру добавлен режим перемотки, знакомый нам по многим гонкам, вышедшим в 2009 году. В любой момент можно вернуться на несколько секунд назад, чтобы предотвратить аварию или чище пройти поворот. Судя по всему, это уже становится традицией. Но в отличие от других игр, количество перемоток не лимитировано, как и время. Единственная особенность - шаг должен быть ровно в 5 секунд.



Детализация в игре потрясающая - настолько проработанных автомобилей я еще не видел. Дизайнеры сообщают о десятикратном увеличении числа полигонов в моделях, и я склонен им верить. Можно просто выбрать любую машину и наслаждаться созерцанием - камера услужливо показывает ее со всевозможных ракурсов. Внутреннее убранство салона воссоздано с не меньшим тщанием. Качество изображения особенно заметно на автомобильной оптике: фары смоделированы потрясающе - видны малейшие детали на стеклах, лампах и отражателях. Во время гонки уровень детализации проседает (это легко увидеть по теням), и тем не менее картинка остается одной из лучших в жанре. Показатель fps стабильно держится на отметке 60. В режиме повтора, правда, частота кадров немного падает, зато уровень графики повышается, и Forza Motorsport 3 предстает во всем своем великолепии. Играть можно, используя несколько консолей. Например, реализовать дополнительное зеркало заднего вида: один Xbox 360 подключаем к телевизору и смотрим вперед на трассу, а второй - к монитору и наслаждаемся видом отставших соперников. Разумеется, для каждой консоли потребуется своя копия игры.

Искусственный интеллект виртуальных пилотов поражает: они ведут себя потрясающе правдоподобно и иногда допускают ошибки, невероятно похожие на человеческие. Порой попросту забываешь, что соревнуешься с электронными болванчиками, а не с живыми соперниками. Ну а многопользовательские заезды вообще выше всех похвал: такого количества режимов в автосимуляторах я еще не видел. Начиная с обычных а-ля каждый за себя и заканчивая командными, например, чем-то вроде игры в кошки-мышки. Причем любой предустановленный вариант можно менять по своему желанию, скажем, вводить дополнительные правила.

Недостатков практически нет, немного портят впечатление лишь невнятный саундтрек и требования к наличию золотого аккаунта в Xbox Live! А также отсутствие игры напрямую по сети (не через Интернет). Хотя это в некоторой степени компенсирует *Split Screen*. Любителям аркадных гонок Forza Motorsport 3, вполне возможно, не придется по душе, несмотря на все нововведения: симуляторные корни очень глубоки, от них нелегко избавиться. Да и не надо.

P.S. Настоятельно рекомендую посетить форум на *Forzacentral.com* - лучшего места для общения по играм серии Forza Motorsport не найти.

ПАСПОРТ

Жанр racing
Разработчик Turn 10 Studios
Издатель
Microsoft Game Studios
Сайт forzamotorsport.net
Возраст 3+

Turn 10 Studios
Группа разработчиков в составе Microsoft Game Studios. Специализируются исключительно на создании максимально реалистичных автомобильных симуляторов.
Игры серия Forza Motorsport
Сайт нет данных

Иное мнение

Разработчики Forza Motorsport, как и прежде, стараются угодить всем: и новичкам, и серьезным поклонникам автосимуляторов. Честно говоря, получается плохо. Есть ощущение скорости, но нет драйва. Есть разница в поведении машин, но не чувствуется их характер. AI неинтересен. Физическую систему переработали, тачки действительно переворачиваются - но толку? Где постоянная борьба на треке и зрелищные аварии, как в Need for Speed Shift? Далее о тюнинге. Необходимость внимательно выбирать детали для апгрейда номинально существует, но фактически процесс сводится к одному нажатию кнопки (опция *Quick Tune*). Призовые машины слишком круты: получить за победу в проходном соревновании спортивный вариант Renault Clio V8 - это, знаете ли... В общем, все как-то пресновато и предсказуемо. К тому же очень сильно расхолаживает возможность без ограничений использовать функцию перемотки времени. Да, успешно сохранен акцент на сетевую составляющую. По-прежнему поощряется возня с покраской автомобилей. Наконец-то изменена схема карьеры. Но всего этого оказалось недостаточно. Forza Motorsport 3 дарит слишком мало новых впечатлений, она не удивляет, не оправдывает ожиданий. Перед вами просто хорошая (и практически бесконечная) игра для любителей жанра, но хотелось большего.

Ярослав Сингаевский

ОЦЕНКА

Идея Еще больше Forza Motorsport

Графика Наверное, лучшее, что есть на данный момент в жанре автосимуляторов

Звук Немного странная озвучка, волнующая музыка

Игра Самая замечательная часть серии Forza Motorsport

ИТОГ

5/5

» Американцы и тут победили

» А ну разлетелись!

» Неужели Днепр?

Heroes over Europe

• **Жанр** аркадный авиасимулятор • **Разработчик** Transmission Games • **Издатель** Ubisoft
• **Издатель в СНГ** «Руссобит-М» • **Сайт** heroesovereurope.uk.ubi.com • **Возраст** 12+

Ростислав Панчук

В небе над Лондоном Дилогии Blazing Angels и Battlestations убедительно доказали, что по увлекательности игрового процесса аркады могут быть намного интереснее «серьезных» симуляторов авиации и флота.

В качестве отправной точки разработчики игры выбрали весьма интересный период – вторжение нацистов во Францию в мае 1940 г., окружение союзников под Дюнкерком и последовавшие массированные бомбардировки британских городов. Утомительное патрулирование береговой линии Англии, охрана релейных станций, доков и конвоев сменяются охотой за крейсерами Третьего рейха и отчаянными попытками спасти деловой и исторический центры Лондона от яростных бомбовых ударов немецкой авиации.

Оставив в стороне пресловутую достоверность изложения, разработчики не ограничивали себя, что самым положительным образом сказалось на геймплее. Порой наш альтер эго выделывает столь невероятные пируэты и за один присест отправляет на тот свет такое количество врагов, какого любой из асов не уничтожил за всю войну. Кстати, хотя игра – чистейшей воды аркада, тут все же предусмотрен режим симулятора, чтобы утешить хардкорных поклонников жанра. Впрочем, особых тонкостей в управлении самолетом не ждите, ведь наша задача не полчаса заводить двигатель, а воевать!

Главным бичом многих аркад остается однообразный игровой процесс, и Heroes over Europe тоже не без греха – порой кажется, что разработчики решили взять геймера не качеством, а количеством противников. Стоит истребить звено «юнкерсов» на подступах к Лондону, как игра услужливо подбрасывает еще две группы бомбардировщиков вместе с серьезным прикрытием из «мессеров», справиться с которыми не так-то просто.

Правда, Transmission Games тут же поспешила реабилитироваться, внедрив новую фишку Ace Kill. Если зафиксировать прицел на самолете противника, то появляется специальный индикатор. Щелкнув в нужный момент по горячей клавише, пилот обретает орлиное зрение, и вражеский самолет предстает перед нами как на ладони. После чего остается лишь попасть в одно из уязвимых мест стальной птицы – топливный бак, фонарь, двигатель – и с назойливым противником будет покончено. Самые удачливые летчики могут соревноваться в создании цепочки Ace Kill, зарабатывая почетные медали и бонусы. Такой трюк здорово разнообразит геймплей, особенно на максимальном уровне сложности, когда броня оппонентов очень крепка, и сбить их – дело нелегкое. Зато на уровне *Normal* временами проще взять самолет с мощным вооружением и без излишних затей поливать огнем машины противника: взрываются они при этом быстрее, чем при снайперских попаданиях.

А вот картинка оставляет спорные впечатления. Высокодетализированные модели самолетов радуют глаз, но размазанные текстуры на земле и однообразные квадратики строений, полей и лесов нивелируют значительную часть wow-эффекта от игры. Столь же противоречива и физическая модель. Самолеты, прошитые пулеметной очередью, красочно разваливаются на части, а вот крейсеры и эсминцы после торпедной атаки просто уходят под воду без каких-либо видимых повреждений. Хорошо хоть, что к музыкальному сопровождению претензий нет, – бравурные мелодии и перебранки пилотов в радиоэфире удачно вписываются в геймплей.

Поднаторевшему в воздушных сражениях асу предлагают попробовать свои силы в сетевой игре и либо превзойти соперников по количеству сбитых врагов, либо же остаться единственным выжившим в воздушной битве. Несомненный плюс Heroes over Europe – внушительный список самолетов (более 30). Создается впечатление, что разработчики перенесли в игру весь авиационный парк времен Второй мировой – от биплана-торпедоносца Swordfish и истребителя P-47 Thunderbolt до штурмовика Typhoon и лучших машин Люфтваффе – Fw190 F8, Bf-109 E4, Macchi.202 Folgore и других. Ну а если выполнить все задания на уровне *Ace*, получаем поистине царский подарок – возможность управлять первыми в истории серийными реактивными самолетами Ме-262, Gloster G41 Meteor и Lockheed P-80 Shooting Star. Согласитесь, защищать Лондон от атак немецкой авиации на трофейном Ме-262 куда интереснее, нежели на стареньком «Спитфайере».

У Transmission Games получилась довольно интересная авиааркада, за которой можно не без удовольствия провести пару вечеров. Широкий выбор самолетов, увлекательная кампания и ряд приятных нововведений отлично дополняют классический игровой процесс, но короткий однопользовательский режим и средненькое визуальное оформление не позволяют отметить проект высшим баллом.

ОЦЕНКА

Идея Обновить концепцию аркадного авиасима

Графика Качественная, но детализация ландшафта оставляет желать лучшего

Звук Хорошо дополняет сюжетную линию игры

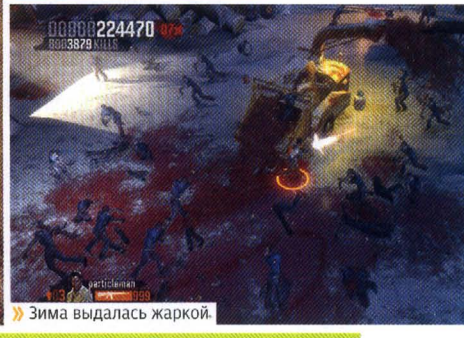
Игра Увлекательная, но кампания слишком коротка, а в сетевом режиме не всегда можно найти соперников

ИТОГ

3.5/5

» Станция по переработке оживших мертвецов

» Пила незаменима



» Зима выдалась жаркой.

Zombie Apocalypse

• **Жанр** action • **Разработчик** Nihilistic • **Издатель** Konami • **Сайт** www.konami.com/games/zombie • **Возраст** 18+

Ярослав Сингаевский

Одиночкам здесь не место Игровая механика легендарной Crimsonland и зомби – вроде бы, гарантированно выигрышная комбинация. Но все не так просто, как кажется на первый взгляд.

Качественный клон нашумевшей Crimsonland, несмотря на всю простоту геймплея, сделать нелегко. Многие пытались и потерпели сокрушительное поражение. Но у Nihilistic (Conan, Vampire: The Masquerade – Redemption), не побоимся сказать, почти получилось. Игра держит в напряжении: уровни-арены небольшие, противников масса, причем вам не дано угадать наперед, чего ждать от следующей волны нападающих. Может быть, их окажется меньше, чем в прошлый раз, а может быть, наоборот. Может быть, на вас выпустят рядовых зомби, а может быть, придется отстреливаться от камикадзе с зажженной шашкой динамита в руках. Или вас попытаются окружить и подмять под себя здоровяки в желтых жилетках дорожных рабочих. Или... В общем, вариантов много.

Орудуя лишь автоматом (патроны бесконечны) и бензопилой – эти два средства повторного умерщвления оживших мертвецов доступны по умолчанию, – орды противников не одолеешь. Приходится постоянно прорываться с боем к падающим в буквальном смысле с неба бонусам – огнемету, дробовику, ракетной установке, охотничьему ружью (выпущенная из него пуля пробивает колонну мертвецов насквозь) и т. д. Спасать паникующих гражданских, несмотря на риск, все-таки стоит – наградой вам будет... плюшевый мишка, начиненный взрывчаткой. Эта милая вещица используется как приманка для зомби.

Уровней в игре много, но не ждите фантастического разнообразия локаций. Кладбище, городская улица, заправка, свалка машин, аэропорт, парк аттракционов и занесенная снегом лесопилка – вы вновь и вновь возвращаетесь в уже знакомые места, меняются лишь противники и условия (например, и без того темная улица может оказаться погруженной в кромешную тьму). Причем набранные по ходу истребления зомби очки заносятся в онлайновую таблицу, только если вы начали свой «марафон» с самого первого этапа.

> Zombie Apocalypse не предназначена для игры в одиночку

Главный нюанс Zombie Apocalypse в том, что она совершенно не предназначена для игры в одиночку – нападающих слишком много. И даже если вы научитесь искусно лавировать между ожившими мертвецами, это занятие быстро наскучит. Из-за большого числа противников прохождение каждого уровня чересчур затягивается. Совсем другое дело, когда вы косите врагов вдвоем, а то и вчетвером. В кооперативной игре к тому же неожиданно проступают тактические нюансы.

Казалось бы, в чем проблема? Есть ведь сетевой режим. Но в нем вы, во-первых, столкнетесь с банальным отсутствием желающих составить вам кампанию (извечный бич небольших скачиваемых игр). Во-вторых, мультиплеер попросту сыроват. Удовольствие могут испортить лаги или даже зависания (что само по себе редкость для консольных продуктов).

Zombie Apocalypse – неплохая и недорогая игра для любителей зомби-тематики, не ленящихся собраться с четырьмя геймпадами у одной консоли. Работал бы нормально сетевой режим – итоговый балл был бы выше. Но, видимо, Nihilistic недооценили его важность. А зря.

ОЦЕНКА

Идея Crimsonland с зомби

Графика Ничего особенного

Звук Стандартная озвучка в стиле horror

Игра Скучна для одиночной игры, хороша для компании

ИТОГ

3,5

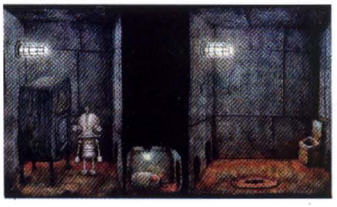
Machinarium

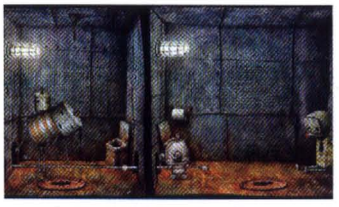
Кирилл Токарев

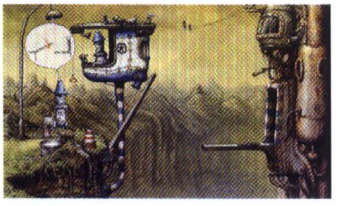
Маленькое большое чудо

Классические point'n'click-приключения уже давно не занимают верхние строчки хит-парадов. Одним из факторов, повлиявших на спад интереса к жанру, стало стойкое нежелание разработчиков внедрять в геймплей инновации. Действительно, с момента появления движка SCUMM подобные игры мало изменились, и пользователи просто устали от однообразия.

» Главное, шкурку не повредить







Жанр, конечно, не умер, но проекты-откровения в нем встречаются редко. Так что Machinarium от скромной студии Amanita Design (дилогия Samorost) оценивается по особому счету. Якуб Дворски (Jakub Dvorsky) и компания действительно удивили.

Главный герой здесь – забавный робот. Его выбрасывают из огромного города, куда он спешит вернуться по вполне определенной причине (какой – узнаете сами). Миниатюрный протагонист обладает некоторыми особенностями. К примеру, он вступает во взаимодействие только с предметами, находящимися от него в непосредственной близости – важную кнопку не удастся просто нажать, к ней сперва надо подойти. Другая способность – возможность увеличивать или уменьшать свой рост. Одним движением мышки вы легко растягиваете или сжимаете металлическое тело, что необходимо для решения определенных задачек. Предметы герой хранит в собственном животе: потенциально полезная находка проглатывается и извлекается по мере надобности. А уже использованная и ненужная вещь вышвыривается куда подальше и больше не захламляет инвентарь.

Кстати, завязка Machinarium идейно очень напоминает легендарную Myst – вас без всяких комментариев забрасывают в неизведанный мирок, и разбираться в его законах приходится самостоятельно. Сперва, конечно, будет много вопросов, но вы справитесь.

В одном из интервью Якуб Дворски признался, что считает себя никудышным писателем, поэтому персонажи в его играх почти не говорят. Machinarium не исключение. Вместо диалогов тут – зрительные образы (картинки, проще говоря), которыми обмениваются собеседники. Удобно и наглядно, да и наделить населяющих город роботов человеческими качествами благодаря такому

Интервью с лидером компании Amanita Design Якубом Дворски. Беседовал Олег Данилов, главный редактор журнала «Домашний ПК».

Олег Данилов Графический стиль Machinarium (как и дилогия Samorost) уникален. Сейчас уже никто так не рисует! Какие художники и произведения оказали влияние на ваш стиль? Что вдохновляло?

Якуб Дворски Вдохновляли в первую очередь старые ржавые машины, покинутые фабрики и индустриальные здания. Кроме того, на художественный стиль наших игр оказали влияние самые разные художники, кинематографисты и писатели – Юрий Норштейн («Ежик в тумане». – *Прим. ред.*), Карел Земан (чешский кукольный мультипликатор), Станислав Лем, Жюль Верн, Леонардо да Винчи, Макс Эрнст (немецкий художник, скульптор и поэт) и многие-многие другие.

Олег Данилов Вы не собираетесь продавать игровые экраны как картины или постеры? Я бы купил парочку!

Якуб Дворски Может быть, в свое время (улыбается).

Олег Данилов Музыка в Machinarium – неотъемлемая часть игры. Как бы вы определили ее стиль? Какие композиторы оказали влияние на Томаша Дворжака? В России саундтрек продается вместе с игрой, планируется ли это в цифровой версии?

Якуб Дворски Этот стиль можно, наверное, описать как электроакустическую музыку с элементами эмбиента, саундтрека и классики. Томаш очень интересуется слиянием двух направлений – акустики и электроники, что заметно в его творчестве. На него оказывает сильное влияние экспериментальная электронная музыка – Christian Fennesz, Arve Henriksen, Lusine, Apparat. Да, саундтрек – часть пакета, который вы получаете, покупая игру с нашего вебсайта *www.machinarium.net*.

> Как и Samorost, Machinarium выделяется за счет уникального оформления

» А вот и Арагорн

приему намного проще. Местные персонажи курят, любят азартные игры, трогательно заботятся друг о друге, злятся, слушают музыку и т. д. Контраст между искусственной, механической природой героев и их чувствами становится основой для непередаваемой атмосферы Machinarium, где грубость и меланхолия сочетаются с трогательной непосредственностью и весельем.

Как и Samorost, Machinarium выделяется преимущественно за счет своего уникального графического оформления. Правда, в отличие от предыдущих проектов Amanita Design, игра выглядит не столько сном Сальвадора Дали, сколько фантазией на тему стимпанка в духе старшего Миядзаки. Редкие неоновые вывески мерцают мягким светом, заводные воробьи, нахохлившись, сидят на крышах зданий, в оранжерее растут странные растения, а на тротуарах вместо луж воды – пятна масла. И повсюду постоянно вам встречаются загадочные механизмы – с последними связаны многочисленные головоломки.

> Главная прелесть проекта кроется в его потрясающей атмосфере

Ковыряться во всевозможной технике, дергать рычажки, нажимать кнопочки, крутить ручки, щелкать тумблерами и переключателями придется часто, что делает игру достаточно сложной. Простой совет: не спешите и внимательно изучите как само устройство, так и его окружение. В крайнем случае обратитесь к занимательной «двухступенчатой» системе подсказок. Попав в затруднительную ситуацию, наведите курсор на иконку с лампочкой, и герой поможет вам найти решение. Если его намек останется непонятым, обратитесь к местному виртуальному справочнику (вы получаете к нему доступ, пройдя несложную мини-игру). Он подробно, в иллюстрациях объяснит, что требуется делать в каждом конкретном случае.

Пусть вас не обманет симпатичная «казуальная» внешность Machinarium – на самом деле это настоящая хардкорная приключенческая игра с живым миром, классическим героем-неудачником, отличным музыкальным и визуальным оформлением, сложным геймплеем. Главная прелесть проекта кроется в его потрясающей атмосфере старомодной адвентюры, сделанной на современный манер. Работа оригинальная и без преувеличения безупречного качества. Такую трудно переоценить.

Олег Данилов Во всех ваших героях ощущается какая-то грусть. Где ее источник и естественно ли такое чувство для компьютерных игр?

Якуб Дворски Мы вообще не намеревались вкладывать в наших героев затаенную печаль, просто так получилось, и мы не знаем почему. В принципе мы очень счастливые и веселые люди (*улыбается*).

Олег Данилов Некоторые головоломки в игре показались мне сложными. В наше «казуальное» время не рискованно ли делать ставку на такой хардкорный геймплей?

Якуб Дворски Мы хотели, чтобы игра была сложной и для хардкорных геймеров, но в то же время доступной для каждого, даже для тех, кто вообще не играет. Вот почему внедрили систему подсказок и полное прохождение всех эпизодов в виде забавных комиксов. Нарисованное от руки пошаговое руководство является частью проекта, и не стоит стыдиться обращению к подсказкам. Только не надо делать это слишком часто.

Олег Данилов Остались ли у вас силы и идеи для продолжения? Судя по окончанию Machinarium, изначально оно планировалось.

Якуб Дворски Мы еще не знаем, что будем делать дальше. Есть несколько базовых идей, но пока все это строго конфиденциально. (*смеется*).

ПАСПОРТ

Жанр adventure
Разработчик Amanita Design
Издатель Amanita Design
Издатели в СНГ «1С» / Snowball Studios
Сайт machinarium.net
Возраст 7+

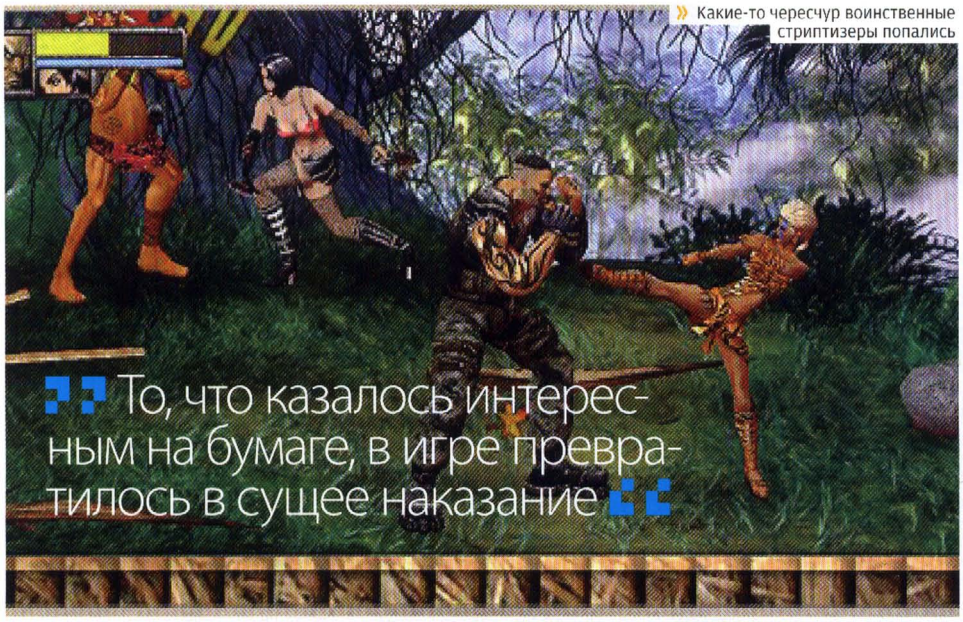
Amanita Design Крохотная чешская студия Amanita Design основана в 2003 году Якубом Дворским, который внешне удивительно напоминает похудевшего Артемия Лебедева. Компания занимается не только разработкой игр, но и созданием веб-сайтов. В фирме трудятся всего девять человек.
Игры Questionaut, дилогия Samorost
Сайт www.amanitadesign.com

ОЦЕНКА

Идея Адвентюры живы!
Графика Ну очень симпатичная
Звук Потрясающая музыка Томаша Дворжака и писк роботов
Игра Сложная и красивая

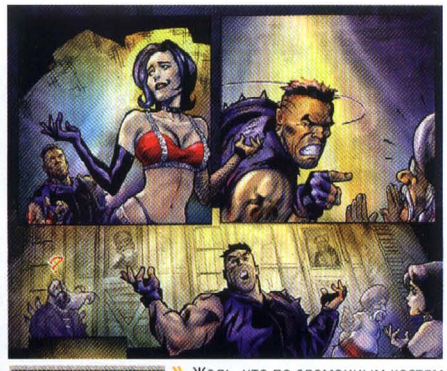
ИТОГ

5



» Какие-то чересчур воинственные стриптизеры попались

«То, что казалось интересным на бумаге, в игре превратилось в сущее наказание»



» Жаль, что по сломанным костям не ведется статистика

Unbound Saga

• **Жанр** beat'em up • **Разработчик** Vogster Entertainment • **Издатель** Vogster Entertainment • **Сайт** www.unboundsaga.com • **Возраст** 16+

Дмитрий Веселов

» Врагами можно играть в керлинг. Они задорно скользят по полу и пихают друг друга головами

Убогий наследник После выхода Unbound Saga старушка Comix Zone почему-то начинает ассоциироваться с египетским фараоном. Лежишь себе в гробнице который год, никого не трогаешь, и тут – бац! Налетели, ограбили и унеслись.

Рик Аякс – классический штампованный герой комикса-боевика, состоящий из отработанных идей и центнера мускулов. Лори Пехапе... то есть, простите, Лори Мачете – ловкая девушка-убийца, шаблонная звезда того же жанра. Они встретились посреди грязной помойки в последнем городе на Земле. У Лори был ценный артефакт, а у Рика – желание набить кому-то морду. Так с объединения мотива и метода начинается Unbound Saga, редкий представитель жанра beat'em up на PSP.

Рику и Лори предстоит прошагать 10 трехмерных уровней, где они зверски изобьют каждого встречного. Периодически на экране будет появляться рука, подрисовывающая новых соперников, и если в этот момент вы вспомните про Comix Zone, то попадете в точку. Unbound Saga явно делали фанаты классической игры. Рик и Лори точно так же прыгают по бумаге с панели на панель, общаются облачками слов и выбивают из врагов большие надписи «SMACK» и «WHAM» желтого цвета.

Несмотря на то что трехмерных объектов на экране немного, герои все равно угловаты, как столярные изделия. Да и управляются похоже – словно высокотехнологические боевые табуретки, Рик и Лори неловко складываются при ударах и перемещаются, деревянно перебирая ногами. Драки выглядят соответствующим образом – герои неповоротливы, бьют вяло, броски совершенно бесполезны.

Процесс унылого мордобоя попытались оживить комбоударами, системой развития персонажей и спецвозможностями, но не очень удачно. Здесь даже есть stealth, вот только то, что казалось интересным на бумаге, в игре превратилось в сущее наказание. Мы должны быстро перемещаться от одного темного участка к другому, но обычно это заканчивается тем, что герой застревает в мусоре, после чего его зверски избивают враги.

Если бы на планете существовали эталонные образцы качества, то Unbound Saga хранили бы под стеклом с табличкой «посредственность». Светлых пятен лишь три: сюжетные комиксы, которые рисовал приглашенный специалист из Dark Horse, самоирония да бюджетный ценник на игре в PS Store. Благодаря перечисленному на Unbound Saga даже можно потратить немного времени. Другое дело, что ни один из десяти ее уровней не проходится и вполовину так радостно, как игралось когда-то в Streets of Rage или все тот же Comix Zone.

Оценка

Идея Comix Zone в 3D

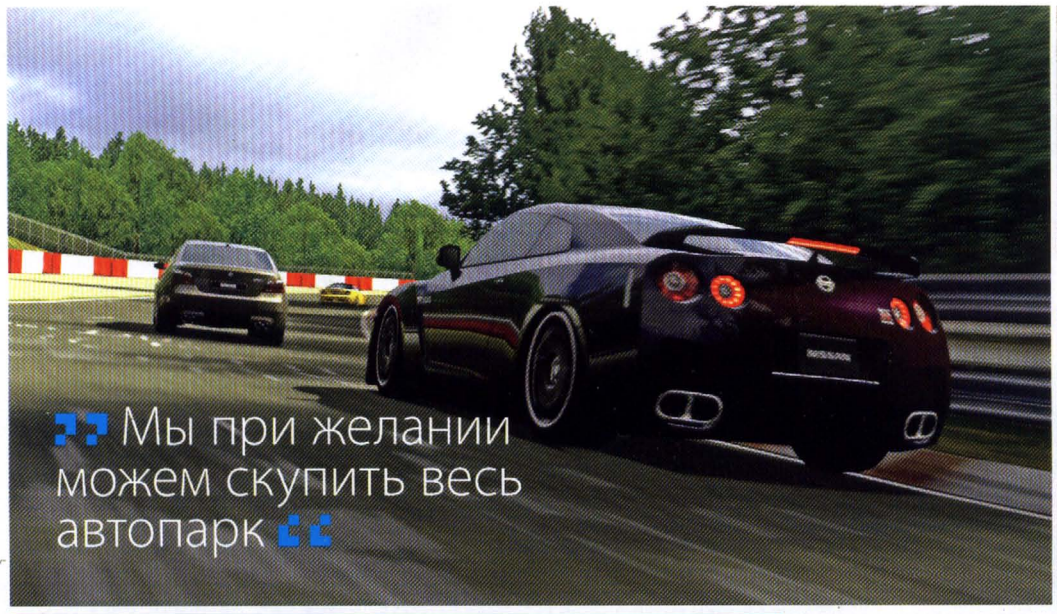
Графика Плоские задники, трехмерные герои

Звук Не изобретательнее работающего двигателя

Игра Скучна, как бесталанный комикс

Итог

3/5



Мы при желании можем скупить весь автопарк

Красная машинка быстрее ездит

Отстаем, конечно. Но шансы есть

Gran Turismo

• **Жанр** racing • **Разработчик** Polyphony Digital • **Издатель** Sony
• **Дистрибьютор в Украине** GameStop
• **Сайт** eu.gran-turismo.com/ru/products/gtpsp • **Возраст** 3+

Богдан Афанасьев

Ожидание и разочарование Выпустить Gran Turismo для PSP обещали давно, еще на старте продаж этой консоли Sony. К сожалению, Polyphony Digital никуда не спешила. И самый портативный, самый симуляторный автосимулятор мы ждали больше четырех лет.

Кстати, его выход совпал с премьерой PSPGo, а значит, приобрести игру можно как на UMD, так и в цифровой копии. Сперва о грустном: режима карьеры попросту нет, вместо него «школа водительского мастерства». И после завершения курса обучения вам придется самостоятельно придумывать себе занятие. Да-да, ведь 35 трасс доступны с самого начала, и все автомобили ждут вас в виртуальном салоне. Даже новичок в подобных играх при должном терпении сможет собрать их в своем гараже.

Хотя это не очень легко, поскольку процесс приобретения разработчики реализовали весьма своеобразно. Игровое время разбито на условные дни, и любая гонка занимает аккурат такие сутки. Ассортимент в магазине меняется пару раз в неделю, причем случайным образом. Из 800 используемых здесь машин в определенный момент доступны лишь модели от четырех производителей, и от каждого не более десятка. Если же вам хочется вот эту, но с перламутровыми ручками, придется ждать неопределенное время. Или представьте себе ситуацию: автомобиль появился в салоне, а у вас не хватает денег. Остается только кусать локти, ведь неизвестно, когда он будет вновь доступен. А продать что-то из своего гаража нельзя – все покупки делаются раз и навсегда. Хорошо хоть разрешили обмениваться и делиться приобретенными машинами с друзьями. Еще один нюанс – при желании можно собрать весь автопарк, но индивидуально настроить под себя позволено только три десятка автомобилей. Странное ограничение.

Скрасить досуг предлагают заездами на время, наперегонки с противниками или дрифтуя. Выбираем режим, автомобиль из личного гаража, трассу, уровень сложности (вначале только самый простой) – и вперед к финишу. Совершенствуясь, вы сможете пробовать свои силы в заездах потруднее, за победу в них, кстати, денег дают больше. Так, глядишь, и накопите наконец-то на McLaren.

Были бы карьера и игра по Сети, было бы "пять" и выбор редакции

Многопользовательский режим рассчитан на четверых участников. Есть весьма полезные опции, позволяющие уравнять геймеров с разной степенью мастерства. Согласитесь, куда интереснее играть, если не приходится глотать пыль от старта и до финиша. Увы, устроить гонки по Сети нельзя, друзьям придется заглянуть к вам в гости и захватить свои PSP. Неужели в Sony считают, что все любители симуляторов или школьники, или живут в общежитиях, или снимают вместе одну квартиру?

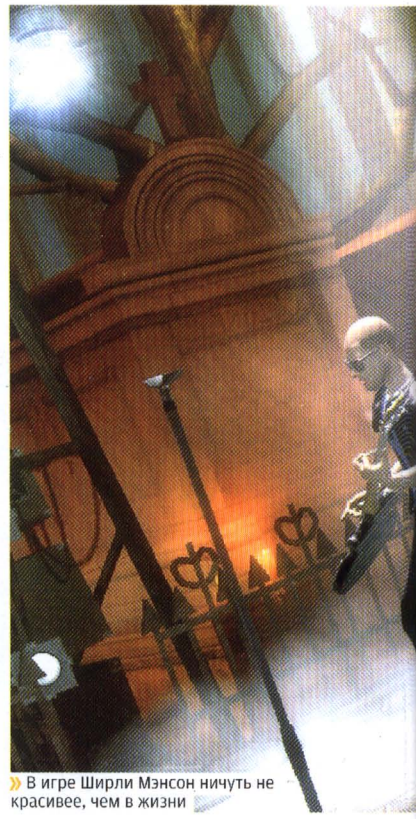
К управлению, графике, звуку, автомобилям и трассам претензий нет – игра достойна носить имя Gran Turismo. К сожалению, не хватает очень важного элемента. Режима карьеры. Того самого, который удерживал нас перед телевизорами с вечера и до утра, не давая выспаться, и становился причиной опозданий на работу. Были бы карьера и игра по Сети, было бы «пять» и выбор редакции. А так четверка и личное разочарование года.

ОЦЕНКА

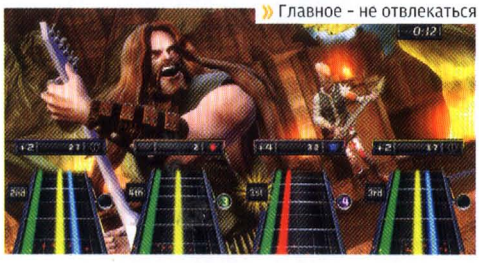
Идея Gran Turismo для PSP
Графика Хороша, но не без огрехов
Звук Отличный, впрочем, как во всех играх серии
Игра Оказалось, что карьера – весьма важный фактор

ИТОГ

4/5

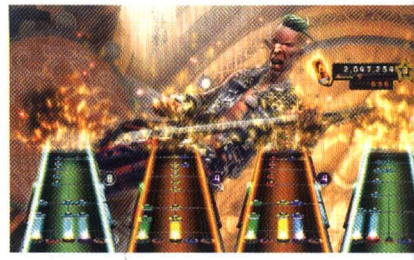


» В игре Ширли Мэнсон ничуть не красивее, чем в жизни



» Главное – не отвлекаться

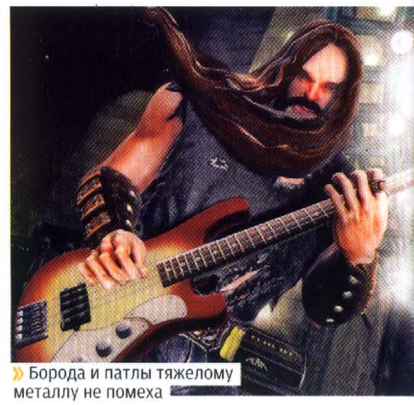
» Жертвы стиля



Guitar Hero 5

The Best Of

Выход новой игры под маркой Guitar Hero сегодня такое же привычное событие, как выпуск очередных частей сериалов Need for Speed и FIFA.



» Борода и патлы тяжелому металлу не помеха

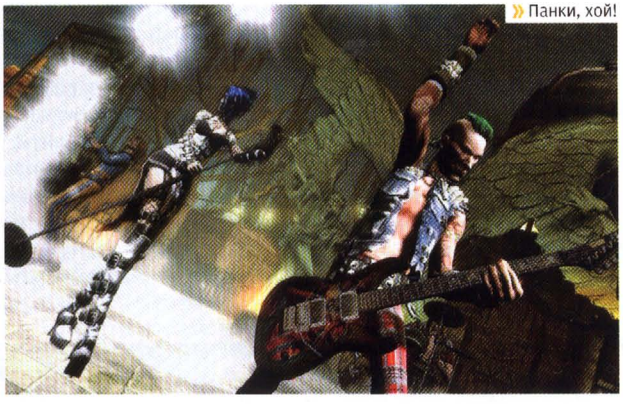
Ярослав Сингаевский

Пятая часть известного музыкального сериала (равно как и недавно вышедшая The Beatles: Rock Band) доказывает, что идея Guitar Hero практически исчерпала себя. За время, прошедшее с момента релиза оригинальной GH, игровая механика фактически не изменилась: мы все так же продолжаем нажимать кнопки на специальном контроллере или стучать по игрушечным барабанам в такт плывущим по экрану нотам. Люди, уверенные в том, что им не наступал на ухо медведь, могут попробовать себя в роли вокалиста. И непонятно, почему поклонники Guitar Hero должны каждый год тратиться на новый проект, не содержащий никаких существенных изменений. Не проще ли продолжить покупать отдельные треки в онлайне, чем раскошеливаться на еще одну коробку?

Guitar Hero 5 предложит вам все что угодно, кроме серьезных (и давно ожидаемых) нововведений в геймплее. Возьмем, к примеру, отличный конструктор персонажей. Типажи в нем получаются колоритные и обязательно хотя бы немного гротескные. Имидж будущей звезды может быть выдержан в каком-то определенном стиле (punk, pop, metal и т. д.) или представлять собой их комбинацию: ирокез ядовитого цвета, аккуратный белый пиджачок, обтягивающие кожаные штаны с заклепками и металлическими черепами, на ногах изящные туфельки. Надо сказать, что в редакторе можно провести времени больше, чем за собственно игрой. Особенно учитывая, что постепенно вы открываете все новые наряды, а значит, появляется повод еще раз пересмотреть гардероб своих любимчиков. Кстати, гитары, на которых играют персонажи, тоже поддаются тонкой кастомизации – вплоть до терпеливого нанесения на верхнюю деку нескольких слоев наклеек, а в версиях для Xbox 360 и Nintendo Wii в роли покорителей виртуальной сцены могут соответственно выступать аватары и Mii-человечки.

Режим карьеры, ранее стоявший во главе угла, теперь служит скорее для ознакомления с набором треков и открытия дополнительно-

> В редакторе можно провести времени больше, чем за собственно игрой



» Панки, хой!

го контента. Акцент на мультиплеер чувствуется во всем – от специального Party Mode (позволяет без лишних проволочек начать играть в компании на любых инструментах) до привычной карьеры, лучше приспособленной к прохождению в дружеском коллективе. Приятно, что продвижение к вершинам музыкальной славы не требует обязательного исполнения всех песен в каждой тематической локации (venue). Достаточно набрать определенное количество звезд, и вы получите доступ к следующему «залу» с новым набором треков. Оформлены venues хорошо – графическая составляющая не вызывает нареканий. Вот только (традиционно для Guitar Hero) на красоты просто некогда обратить внимание.

Саундтрек у игры отличный: Beck, Coldplay, T.Rex, No Doubt, The Rolling Stones, Rammstein, Blur, David Bowie, Tom Petty and the Heartbreakers... Хочется перечислить всех, но это займет слишком много места. Скажу лишь, что в списке присутствуют даже неожиданные Gorillaz, Duran Duran и (внимание!) Elton John. Английского сэра особенно удивительно видеть в веселой компании заслуженных панков, современных нигилистов и вечно молодых анархистов-металлистов. Конечно же, изначальный набор треков можно расширить за счет скачиваемого контента или трансфера песен из Guitar Hero: World Tour и Guitar Hero: Smash Hits.

Неизбежный процесс переигрывания уже знакомых композиций разработчики попробовали разнообразить с помощью так называемых challenges. Проще говоря, это дополнительные условия, выполнение поощряется наградой. Например, вас могут попросить поднять бонусный коэффициент до четырех или восьми либо набрать определенное количество очков умелым использованием whammy bar. Challenges привязаны к инструментам, потому, чтобы пройти их все, вам понадобится полный комплект из гитар, барабанной установки и микрофона.

Хорошей традицией становится присутствие в Guitar Hero альтер эго тех или иных знаменитостей. В пятой части можно увидеть женщину «особенной красоты» – Ширли Мэнсон из Garbage, виртуозного Карлоса Сантану, богоподобного Мэттью Беллами из Muse и даже Курта Кобейна в его знаменитой затертой кофточке болотного оттенка, исполняющего Smells Like Teen Spirit. Причем никто не запрещает вам играть за упомянутых селебрити (выбрать их в качестве аватара). По этой причине Кортни Лав, агрессивная вдовушка Кобейна, заручившись моральной поддержкой бывших участников Nirvana – Дейва Грола и Криста Новоселича, вполне ожидаемо устроила скандал. Мол, возможность в облике Курта озвучивать песни других музыкантов (а не только хиты Nirvana) используется для дополнительной раскрутки проекта. А правообладатели наследия культовой фигуры не получают ни гроша. Впрочем, на момент написания рецензии все эти угрозы никаких серьезных последствий не имели.

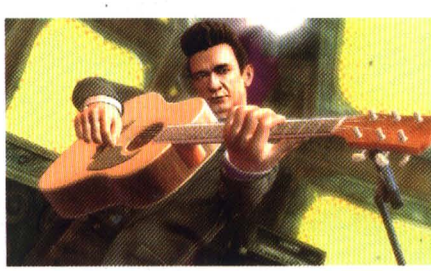
Guitar Hero 5 легко назвать лучшим проектом в серии – в ней убойный и универсальный набор треков, классная графика, многопользовательский режим с массой опций на любой вкус и множество мелких, в общем-то необязательных изменений. Но, черт возьми, сколько времени мы будем играть в одну и ту же игру, выпускаемую с новой цифрой на обложке? Хорошо хотя бы, что Harmonix публично признала в необходимости модернизации геймплея Guitar Hero и Rock Band. Ждем ответа.

ПАСПОРТ

Жанр music
Разработчик Neversoft Interactive
Издатель Activision
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт gh5.guitarhero.com
Возраст 12+

Neversoft Interactive
Ранее Neversoft ассоциировалась с симуляторами скейтборда, выходившими под маркой Tony Hawk. Но после громкого успеха Guitar Hero (оригинальный проект выпустила Harmonix) студия взялась за развитие серии.
Игры Spider-Man, Gun, игры серий Tony Hawk и Guitar Hero
Сайт www.neversoft.com

> Guitar Hero 5 предложит вам все что угодно, кроме серьезных нововведений в геймплее



ОЦЕНКА

Идея Guitar Hero плюс тысяча и одна новая фишка
Графика Лучшая в серии
Звук Великолепный саундтрек
Игра Старая знакомая Guitar Hero с новым набором треков и приукрашенной картинкой

ИТОГ

4.5

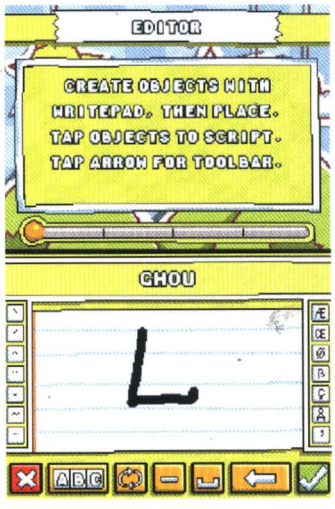
Scribblenauts

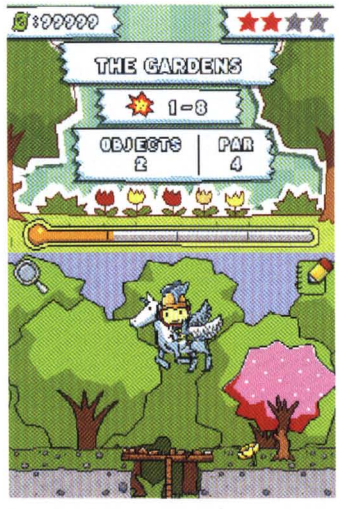
Вначале было слово

Известный геймдизайнер Уилл Райт (Will Right) заметил как-то, что образовательные игры должны не просто учить, а давать стимул к поиску знаний.

• **Жанр** puzzle • **Разработчик** 5th Cell • **Издатель** Warner Bros. Interactive
• **Сайт** games.kidswb.com/scribblenauts • **Возраст** 12+

Кирилл Токарев





Неизвестно, общались ли с легендарным разработчиком специалисты из американской студии 5th Cell, но их новый проект на сто процентов соответствует его идее.

Scribblenauts одновременно и обучает, и развлекает. При этом определить, с какой именно из двух функций игра справляется лучше, непросто. Давайте для начала рассмотрим природу ее инновационного геймплея. Если в Drawn to Life (другом проекте 5th Cell) вы выступали в роли художника-оформителя, рисующего различные предметы, то здесь вам доверили роль Бога, превращающего слова в объекты игровой действительности.

Процесс сотворения понятен и доступен каждому грамотному человеку: с помощью виртуальной клавиатуры или системы распознавания рукописного ввода (она работает несколько хуже) вы пишете слово – существительное, которое впоследствии превращается в какой-то предмет, механизм, машину, животное, явление природы, реального или вымышленного человека и т. д. Scribblenauts распознает более 22 000 терминов (исключения – торговые марки и вульгарные выражения). Говорят, словарный запас А. С. Пушкина составлял 21 290 слов, а В. Шекспира – 20 тысяч. Это так, для сравнения.

Все созданные вами предметы используются для решения многочисленных задачек (около 220), которые для простоты разбиты на несколько тематических групп. Отличаются этапы, конечно, не одним лишь оформлением, но и сложностью. Чем вам только не придется заниматься! Согревать и кормить пещерного человека, ходить в магазин за покупками, останавливать бетономешалку, с риском для жизни собирать полевые цветочки, праздновать Хеллоуин, освобождать попавшего в плен волшебника и еще много чего... Задачки, отмечу, можно решить разными способами, главный ограничивающий фактор – ваша фантазия. Например, дедушке с плохим зрением очки, безусловно, помогут, но ведь есть еще и новый глаз, и прибор ночного видения.

Созданными предметами нужно манипулировать – перемещать, поворачивать, соединять между собой, наконец, использовать обычным образом – главный герой может прокатиться на появившемся из воздуха скейтборде или даже рискнуть включить только что сотворенную машину времени. В игре реализована простейшая физическая система. Работает она не слишком точно и реалистично, но никаких претензий это не вызывает. Отдельный нюанс – взаимодействие персонажей и различных живых существ. Оно может быть определено заранее (например, капиталист и социалист, встретившись, непременно подерутся) или меняться в зависимости от ситуации.

> Человеку с фантазией Scribblenauts наскучит не скоро

Довольно быстро у вас появятся наиболее любимые и действенные методы решения тех или иных задач (скажем, используя воздушный шар и веревку, вы почти без проблем переместите кого или что угодно в нужную точку). С соблазном применять проверенные схемы снова и снова разработчики борются с помощью дополнительных условий. На каких-то этапах нельзя использовать взрывчатку, на других вы обязательно должны сохранить жизнь второстепенным персонажам и т. п. Правда, сама двухмерная структура уровней а-ля платформер вынуждает постоянно обращаться к одним и тем же предметам: веревке или крыльям, например. Но в любом случае надо стараться решить задачу, задействовав минимум средств, – в таком случае награда будет больше. А полученные призовые баллы вы потратите на открытие нового контента.

Казалось бы, играй и радуйся, если бы не один серьезный недостаток – управление. Контролировать героя предлагают только с помощью стилуса, указывая короткими «тычками» куда бежать, прыгать или стрелять. Но очень часто ваши команды выполняются далеко не так точно, как хотелось бы (самая большая беда с прыжками). А долгие и тщетные попытки соединить вместе два предмета выведут из себя и наиболее терпеливых. Еще одна тонкость – словарный запас. Для игры в Scribblenauts он действительно необходим. Если вы не слишком хорошо владеете поддерживаемыми языками (английским, французским, немецким, португальским), готовьтесь постоянно заглядывать в словарь.

Тем не менее Scribblenauts получилась легкой, веселой, приятно оформленной и непринужденной забавой. Человеку с фантазией она наскучит не скоро. Революции в игрострое, как предрекали некоторые, этот проект не произвел, но в жанр игр-головоломок разнообразие внес.

> Революции в игрострое, как предрекали некоторые, этот проект не произвел

Оценка

Идея Лингвистическое приключение
Графика Милая
Звук Простые звуковые эффекты и веселая музыка
Игра Расширяет словарный запас

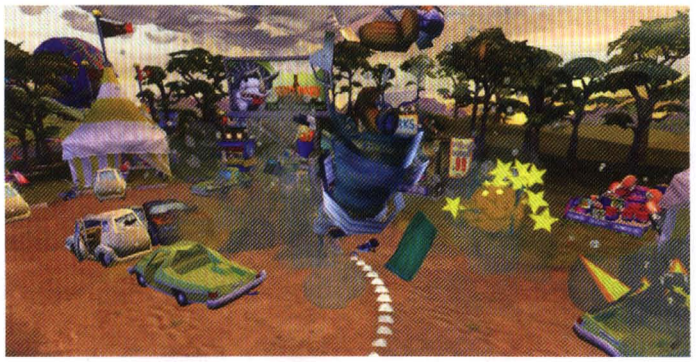
Итог **4.5**

Tornado Outbreak

• **Жанр** action / puzzle • **Разработчик** Loose Cannon Studios
• **Издатель** Konami • **Сайт** www.konami.com/games/tornado • **Возраст** 7+

Алексей Пасак

Уметь вертеться Прошлой весной некоторые онлайн-СМИ поспешили объявить Tornado Outbreak новым проектом Хидео Кодзимы – их сбил с толку загадочный промо-сайт, демонстрирующий поле под грозовым небом.



В итоге Кодзима представил Metal Gear Solid: Peace Walker. А Tornado Outbreak, хоть и не имела никакого отношения к мэтру геймдизайна, неожиданно получила неплохую рекламу.

Аркадный симулятор торнадо, ранее заявленный как Zephyr: Rise of the Elementals, – на удивление неплохое развлечение. Его механика проста и вполне сравнима с геймплеем Katamari Damacy. Там мы собирали из различных предметов гигантские шары, тут - постепенно накапливающий силу смерч. Начав с невинных шалостей вроде срывания одежды с прохожих, мы переключаемся в итоге на выкорчевывание лесопосадок или снос внушительного парка аттракционов.

Ломать - не строить, посыл игры однозначен, как бы усердно ни драпировали его историей о сражении огненных светлячков (Fire Flyers) и ветряных воинов (Wind Warriors). Последние с нашей помощью должны найти спрятанные на Земле специальные энергетические шары и вернуть их герою вселенной Омегатону (Omegaton). Сценарий примитивен и служит условной попыткой объяснить происходящее. Отмечу, что при всей мультяшной оптимистичности («нужно разрушить города, но для спасения планеты!») в Tornado Outbreak позволено громить кладбища и кружить в воздухе вереницы скелетов.

Периодически нам подкидывают новые трюки, а стандартные уровни чередуют с гоночными этапами (Vortex Race) и схватками с боссами. Сложность игры постепенно увеличивается, и Tornado Outbreak быстро начинает походить скорее на головоломку, чем на action. Сперва совершаем несколько пробных попыток, затем принимаемся за дело всерьез и, следуя выбранной тактике, перемещаемся из одной части локации в другую.

Loose Cannon Studios преподнесла приятный сюрприз. Не поленитесь отвлечься от осенних блокбастеров и обратите внимание на эту игру. Она того стоит.

ОЦЕНКА

Идея Веселый симулятор торнадо

Графика Угловатая, но яркая и довольно детализированная

Звук Фантастически удачный

Игра Затягивающая, правда, короткая

ИТОГ

4/5

Подарунок
тільки для читачів
Gameplay всё о компьютерных и видеоиграх
Домашний ПК все о компьютерах

Купуй в Yakaboo
будь-який з товарів Blizzard
та отримуй 15% знижку
на замовлення!

BLIZZARD® ENTERTAINMENT

Пропозиція дійсна до 30.11.2009

Щоб отримати знижку в подарунок, Вам потрібно зареєструватись в інтернет-магазині Yakaboo, при цьому у формі реєстрації, у меню «Акції» вибрати пункт «Сертифікат Yakaboo» та у спеціальному полі ввести код 672095.

ТІЛЬКИ В YAKABOO:
- Найбільший вибір ліцензійних товарів: ігри, софт, фільми на DVD та Blu-ray, музика, книги.
- Швидка доставка в день замовлення.
- Необхідний товар завжди в наявності.
- Ми працюємо щоденно, без вихідних з 9:00 до 21:00.

Call-center: (044) 503-70-69
www.yakaboo.ua
Yakaboo deeply cool entertainment

Лучшие подарки 2009

Приближается народный праздник Новый год, а значит, опять придется ломать голову, придумывая подарки родным и друзьям. Мы, не понаслышке зная, как тяжело из года в год изобретать велосипед и планировать бюджет на это, решили помочь вам или, может, даже вашим родителям. Поверьте, им тоже непросто подобрать сюрприз, который вы не забросите на полку (согласитесь, мамы часто выбирают весьма своеобразные свитера). Для удобства мы разделили варианты подарков на три группы — от бюджетных к премиум.

Ценовая категория до 300 грн

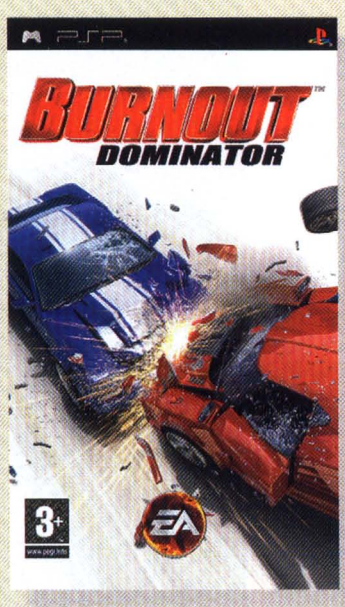
› Клавиатура

› Игра PSP

Burnout Dominator

239 грн

Несмотря на почтенный возраст, эта игра даст форы многим современным гонкам. В слове Burnout мы слышим визг тормозов, скрежет металла о металл, глухой звук удара о стену, грохот взрыва и один из самых драйвовых саундтреков в гоночных играх. По соотношению цена/качество этот проект – несомненный хит.



› Акустическая система 2.0

Edifier M2200

$35

Звук для игр важен ничуть не меньше, чем графика. Грамотно воздействуя на барабанные перепонки геймеров, разработчики могут добиться сильнейшего эффекта присутствия в виртуальном мире. Колонки M2200 от Edifier позволяют насладиться неплохим, достаточно чистым звучанием при минимальных затратах бюджета.

› Проводная гарнитура

Creative HS-390

$21

Гарнитура предельно проста – можно сказать, ничего лишнего. Разъем USB отсутствует, регулировка дужки также. Микрофон расположен на вроде бы гибкой ножке, однако на деле гнется только ее половина, остальная часть жесткая. Качество записи нареканий не вызывает, чувствительность достаточно высокая, так что для обсуждения тактики убиения инфицированных в Left 4 Dead 2 устройство вполне сгодится.

› Подписка

Годовая подписка на Gameplay с DVD

222 грн

Замечательная возможность провести 2010 год с любимым журналом. Надо ли говорить, что, подписываясь, вы получаете каждый номер за меньшую цену, чем приобретая в рознице. Заманчиво, не так ли?

Genius SlimStar Pro

$21

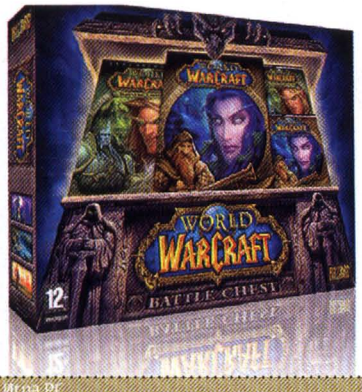
Клавиатура удобна и компактна, отличается привлекательным дизайном, классической раскладкой, полным набором мультимедийных клавиш и приятной ценой. А еще она выдержит ударную дозу пыли и не одну сотню нажатий на WASD.

› Игра PC

World of WarCraft: Battle Chest

130 грн

Еще никогда путевка в Азерот и Запределье не стоила так мало. Путеводители и буклеты для скорейшей адаптации на месте прилагаются.

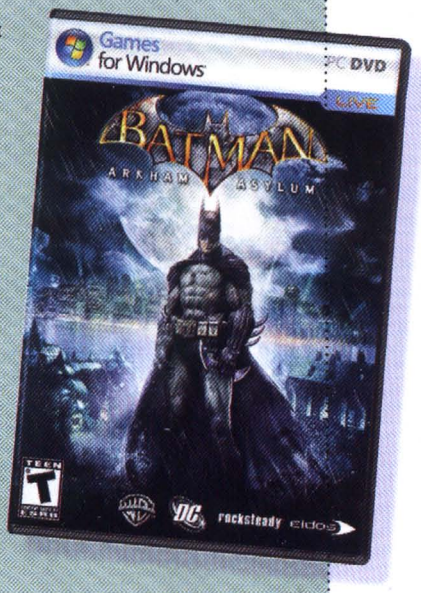


› Игра PC

Batman: Arkham Asylum

112 грн

Один из наиболее известных супергероев наконец-то попал в достойную игру, посвященную ему же. Подлый Джокер выпустил на свободу злодеев, содержавшихся в психлечебнице Arkham. Разумеется, остановить армию безумцев и ее коварного лидера сможет только Бэтмен. Стильное графическое оформление, stealth-элементы, зрелищная боевка, фирменные бэтменовские гаджеты, занимательные головоломки. Что говорить - одна из лучших игр уходящего года.

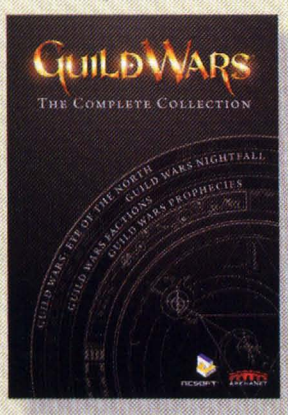


› Игра PC

Guild Wars: The Complete Collection

299 грн

Это уникальный проект. Как всякую MMORPG, ее регулярно дополняют, чтобы игроки не скучали, да еще и не требуют помесячной оплаты. Под обложкой вы найдете и оригинальную игру, и все выпущенные аддоны.

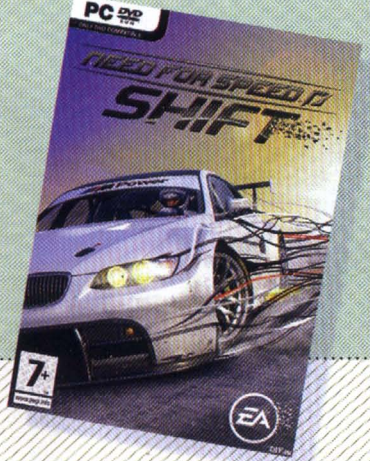


› Игра PC

Need for Speed Shift

299 грн

Новая часть легендарной, но в последние годы сдавшей свои позиции серии, несомненно, стоит вашего внимания и денег. Новая Need for Speed - отличная во всех отношениях гонка, заслуженно получившая «Выбор редакции».



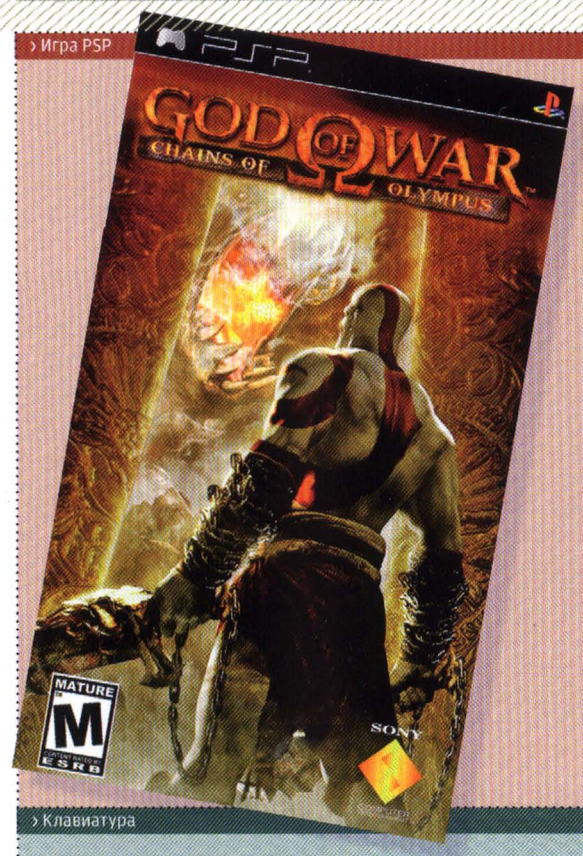
› Игровая мышь

A4tech X-755FS

$28

Правильная мышь должна удобно лежать в руке, адекватно реагировать на перемещения и нажатия клавиш, долго служить и симпатично выглядеть. Серия мышей X-7 от A4tech соответствует всем этим требованиям и к тому же недорого стоит. Две дополнительные кнопки под большим пальцем облегчат навигацию по Интернету и управление в играх, а переключатель скорости отклика придется кстати при частой смене деятельности.

› Игра PSP



God of War: Chains of Olympus

379 грн

К сожалению, этот подарок не подойдет геймерам младше 18 лет, так во всяком случае думает PEGI, и мы с ней спорить не будем. Игра брутальна, а ее главного героя хлебом не корми – дай отрубить пару-тройку конечностей, раскроить десяток голов и отправить в небытие несколько божественных и не очень созданий. Но вместе с тем это один из лучших проектов для портативной консоли Sony.

›Журнал

Годовая подписка на Gameplay и «Домашний ПК»

384 грн

Для тех, кто с энтузиазмом следит за развитием не только игровой индустрии, но и рынка hardware, а также software и Всемирной паутины. Убойный комплект, который позволит вам быть в курсе всех новинок и последних тенденций мира IT.

› Клавиатура

Razer Lycosa

$77

Неоспоримые достоинства Razer Lycosa – приятные тактильные ощущения при работе с клавиатурой и поддержка одновременного нажатия 10 клавиш, что дорогого стоит. Она станет приятным украшением любого геймерского стола. И пусть устройство недешево, но для настоящих фанатов цена – не всегда решающий фактор.

› Игровая мышь

SteelSeries Kinzu

$53

Настоящему геймеру без геймерской мышки никуда. И SteelSeries Kinzu станет прекрасным подспорьем. Колесико четко фиксируется при прокрутке. Широкие ножки великолепно скользят по пластиковым коврикам, но не по ткани. Мышь оснащена памятью на три профиля и работает со стандартным ПО SteelSeries. Учитывая демократичную стоимость и отличные характеристики сенсора, – идеальное устройство для любителей action.

› Проводная гарнитура

Razer Carcharias

$80

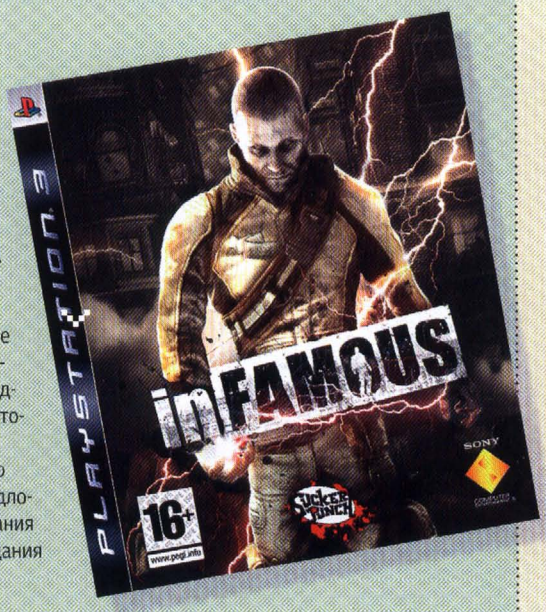
Это устройство оценят любители долгих сетевых баталий. Большие амбушюры из мягкой ткани и подкладка оголовья из аналогичного материала позволяют с удобством проводить в наушниках даже несколько часов. Для комфорта пользователя предусмотрен и блок управления, где размещены регулятор громкости и переключатель, активирующий микрофон.

› Игра PS3

inFamous

700 грн

Обычный посыльный, отправившийся в обычный же день по привычному для себя маршруту, становится жертвой террористической атаки. Но в отличие от других, он не погибает, а получает второе рождение и сверхспособности. Развивая свои новые таланты, герой пытается разобраться в происшедшем и заодно спасти или, наоборот, уничтожить родной мегаполис. Ну а кроме трудностей морального выбора inFamous сможет предложить открытый для исследования мир а-ля GTA, интересные задания и геймплей.



› Геймпад

Wireless Xbox 360 Controller for Windows

$55

Контроллер является копией стандартного геймпада для Xbox 360 – положив рядом два устройства, отличий найти нельзя. К тому же он полностью совместим с консолью, поэтому станет оптимальным подарком для владельцев Xbox 360, которые получат и геймпад для PC, и дополнительный контроллер для Xbox 360.

› Флеш-накопитель

Pretec BulletProof

$80

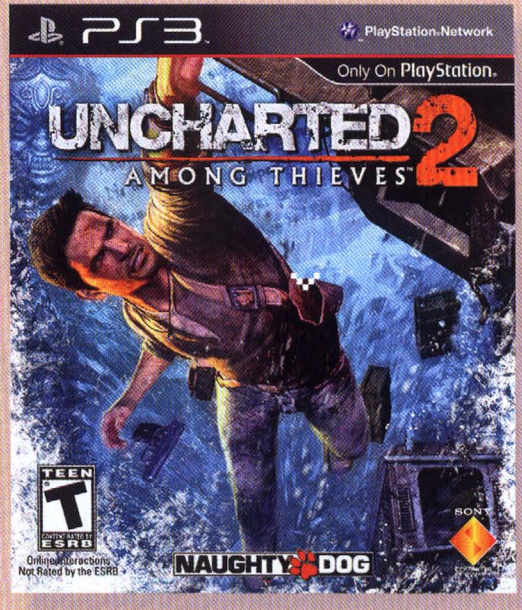
Вместительный флеш-накопитель – это только полдела, порой хочется, чтобы он еще и был устойчив к повреждениям. Вряд ли эта флешка действительно выдержит попадание пули, но от влаги и ударов защищена хорошо. К тому же она на редкость стильно выглядит.

› Игра PS3

Uncharted 2: Among Thieves

700 грн

Сиквел Uncharted напоминает разом все известные приключенческие фильмы, а увлекает намного сильнее их. Охотник за сокровищами, отправившийся на поиски мифической страны Шамбалы, попадает в такой переплет, что вам едва ли удастся оторваться от экрана до самых финальных титров. Интригующий сюжет, великолепно срежиссированный геймплей, полтора часа шикарно поставленных анимационных сцен и на сладкое – отличный многопользовательский режим, для которого разработчики уже готовят дополнительный контент. Неудивительно, что Among Thieves в данный момент является главным эксклюзивом для PlayStation 3 и первоважнейшей причиной обзавестись консолью, если вы этого еще не сделали.



› Игровая поверхность

SteelSeries 5L Pro Gaming

400 грн

Коврик выполнен по комбинированной технологии. Сквозь верхний слой пластика средней мягкости проступает тканевая структура основания, под ней находится пористая полиизопреновая подложка, крепящаяся к твердой пластиковой базе.

Завершает пирог нитевидное резиновое покрытие, исключающее проскальзывание коврика. Поверхность (кстати, очень большая по размеру) приятна на ощупь, и мышь на ней прекрасно двигается. Цена высока, но это действительно великолепная игровая поверхность.

› Руль

Logitech G25 Racing Wheel

$260

В свое время это устройство произвело революцию в области игровых контроллеров. Количество нововведений и улучшений огромно. Для настоящих ценителей гоночных игр лучший подарок придумать трудно. Материалы соответствуют цене: металл и кожа.

› Проводная стереогарнитура

Sennheiser PC 136 USB

$92

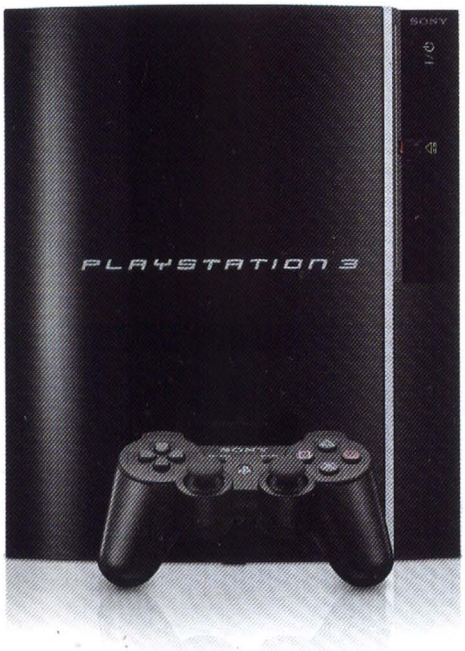
Стоимость Sennheiser PC 136, несомненно, высока в сравнении с аналогами. Но такое качество звучания не часто встретишь у гарнитур. Поэтому данную модель можно рекомендовать как универсальное устройство, которое прекрасно подойдет геймеру-меломану или ценителю музыки, увлекающемуся компьютерными играми.

› Игровая консоль

PlayStation 3 80 ГБ

$450

PlayStation 3 – это не только мощная игровая консоль, для которой на территории Украины наконец-то продаются игры по адекватным ценам (ура!). Ее можно и нужно использовать в качестве домашнего медиацентра. Она очень удобна, скажем, для демонстрации друзьям отпускных фотографий или видеозаписи особо удавшейся вечеринки. А в PlayStation Network вы всегда найдете что-нибудь новое и интересное.



› Игровая мышь

Razer Mamba

$140

Пожалуй, самая совершенная на сегодня игровая мышь, да еще и беспроводная. Беря коробку с Razer Mamba в руки, вы понимаете, что стали обладателем уникальной, эксклюзивной вещи – и это чистая правда. Покупка стоит своих денег.

› Акустика 2.1

Logitech Z Cinema

$265

Дизайн Z Cinema однозначно свидетельствует об имиджевости устройства. Глянцевые черные поверхности, элегантная панель индикаторов, функциональный пульт – мало кто отказался бы от такой системы в домашнем интерьере.

› Внешний HDD

Western Digital My Book Essential Edition 2.0 2 ТБ

$280

Никто не будет спорить, что внешние HDD делают нашу жизнь комфортнее. Особенно обрадуются такому подарку те, чье хобби требует много места на HDD: фотография, музыка, монтаж видео или просмотр сериалов.

› Игровая клавиатура

Logitech G19 Gaming Keyboard

$215

Уникальное творение инженеров Logitech имеет броский дизайн, 12 программируемых клавиш (с учетом трех профилей их количество возрастает до 36), невероятно функциональный ЖК-дисплей и выдерживает более 10 одновременных нажатий кнопок. Ультимативное игровое устройство.

› Игровая консоль

Sony PSP 3000

$220

Благодаря своим мультимедийным возможностям и уже вполне умеренной цене это устройство стало несомненным хитом. Оно незаменимо в дороге, на скучной паре или в очереди к врачу. Да и дома порой приятно часок-другой поваляться на диване за любимой игрой. А в умелых руках PSP может даже выполнять функцию GPS-навигатора (есть прецеденты).

› Флеш-накопитель

OCZ 16 GB ATV

$56

Когда-то давным-давно объем стационарных HDD в домашних PC даже близко не приближался к тому, который заявлен для этого маленького и стильного устройства. А теперь вся нужная и не очень информация уместится у вас в кармане. Высокую цену оправдывают не только 16 ГБ, но и быстродействие, и резиновый корпус.

› Ноутбук

HP Pavilion dv6-1210er

$870

Подобный ноутбук - отличный вариант для тех, кто хочет получить игровую станцию и сэкономить место на рабочем столе.

› Игра PS3

Guitar Hero: Metallica (с гитарой)

1499 грн

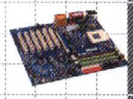
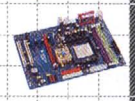
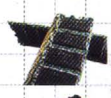
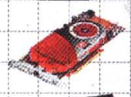
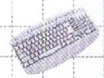
Совершив революцию в жанре музыкальных игр, Guitar Hero быстро завоевала популярность. Данный проект предоставляет вам шанс вместе с участниками культовой Metallica начать восхождение к успеху и славе, исполнив знаменитые композиции как легендарной группы, так и других известных коллективов. Отличный подарок для каждого поклонника металла и тяжелого рока.

Лучшие покупки

компьютер месяца

«Бюджетный PC»

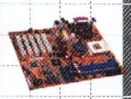
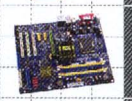
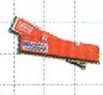
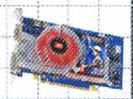
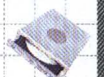
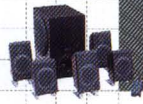
Компьютер, вполне подходящий для не слишком ресурсоемких игр

Intel Pentium Dual-Core E5200 (2,5 ГГц, 2 МБ L2)	$75
AMD Athlon II X2 240 (2,8 ГГц, 2×1 МБ L2)	$70
 Материнская плата на чипсете Intel P43 Express	$80
 Материнская плата на чипсете AMD 770	$65
 Память 2×1 ГБ DDR2-800	$30
 Видеокарта Radeon HD 4850 512 МБ	$120
Жесткий диск 500 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	$60
LCD-монитор 19", TN, DVI	$130
Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$40
Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	$55
 Клавиатура, USB	$10
Мышь оптическая, USB	$15
Кулер, аксессуары	$25
Акустика 2.0	$25

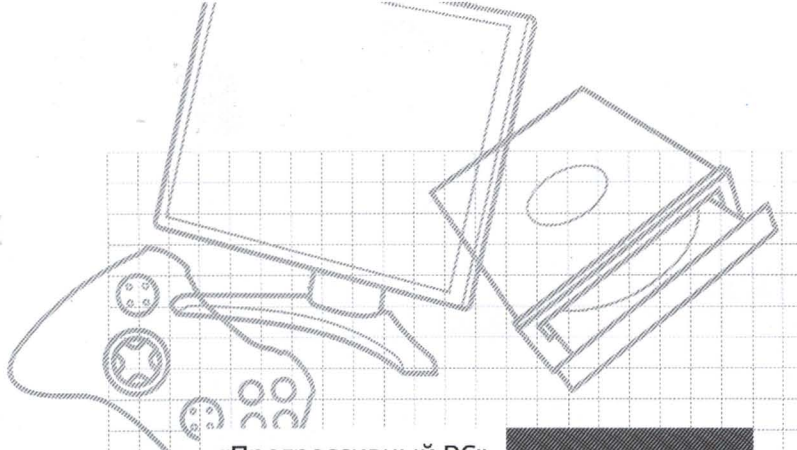
Суммы для PC на платформах: **Intel $665** • **AMD $645**

«Оптимальный PC»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 ГГц, 3 МБ L2)	$120
AMD Phenom II X3 710 (2,6 ГГц, 3×512 КБ L2, 6 МБ L3)	$120
 Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	$100
 Материнская плата на чипсете AMD 790GX	$100
 Память 2×2 ГБ DDR2-1066	$85
 Видеокарта GeForce GTS 250 1 ГБ Radeon HD 4870 512 МБ	$150
Жесткий диск 640 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	$70
LCD-монитор 22", TN, DVI	$250
 Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$40
Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	$120
Клавиатура, USB	$15
Мышь лазерная, USB	$25
Кулер, аксессуары	$35
 Акустика 2.1	$90

Суммы для PC на платформах: **Intel $1100** • **AMD $1100**



«Прогрессивный PC»

Ультимативная игровая станция

Intel Core i5-750 (2,66 ГГц, 4×256 КБ L2, 8 МБ L3)	$230
AMD Phenom II X4 945 (3,0 ГГц, 4×512 КБ L2, 6 МБ L3)	$185
Чипсет Intel P55	$150
Чипсет AMD 790GX	$150
Память 2×2 ГБ DDR3-1600	$110
Видеокарта Radeon HD 5850 1 ГБ	$340
Жесткий диск 1 ТБ, кеш-буфер 32 МБ	$95
LCD-монитор 22", TN, DVI	$320
Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$40
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	$100
Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	$160
Клавиатура мультимедийная, USB	$30
Мышь лазерная, USB	$50
Кулер, аксессуары	$55
Акустика 5.1	$130

Суммы для PC на платформах: **Intel $1810** • **AMD $1765**

> Radeon HD 5850 удалась на славу, и с рациональной точки зрения именно она имеет лучшее соотношение цена/производительность

Прошлый месяц прошел под знаком ATI/AMD и NVIDIA, которые благоволят ко всем любителям компьютерных игр, посылая им желанные быстрые видеокарты. Radeon HD 5870/5850 в полной мере оправдал ожидания. Очень высокая производительность, достаточно тихая референсная система охлаждения и отличная экономичность для своего класса. Старшая модель - определенно самая быстрая одночиповая видеокарта, которая в играх нередко обходит даже топовую GeForce GTX 295 с двумя GPU на борту. Radeon HD 5850 тоже удалась на славу, и с рациональной точки зрения именно она имеет лучшее соотношение цена/производительность. Этот акселератор заслуживает место в «Прогрессивном PC», несмотря на то что его розничная стоимость на старте продаж выше рекомендуемой производителем. Все же так распорядиться деньгами - наименее затратный способ повысить быстродействие данной системы.

В череде осенних анонсов не забыла AMD и о пользователях, не привыкших тратить на покупку видеокарт значительные суммы. Radeon HD 5770/5750 - первые народные устройства с поддержкой DirectX 11 по цене $120-160. Их возможности нам еще предстоит изучить детальнее. В любом случае надеемся, что проблем с доступностью этих графических адаптеров не возникнет. К чему приводят задержки поставок «горячих» новинок, мы хорошо знаем по недавней ситуации с Radeon HD 4770.

NVIDIA понадобится приложить немало усилий, чтобы адекватно ответить конкуренту, а тем более перейти в контрнаступление. Новая архитектура Fermi уже анонсирована, но о ее достоинствах пока можно судить лишь по презентационным слайдам. Впрочем, следует отметить, что NVIDIA сейчас успешно закрывает сегмент middle-end имеющимися решениями на чипе GT200. Пока их замена только готовится, она представила GeForce 210 и GT 220 - бюджетные адаптеры с 40-нанометровыми GPU. Мы уже успели познакомиться со старшей моделью, и нужно признать, что ее возможности несколько переоценены разработчиком. Это приемлемая замена для GeForce 9500 GT, но предлагаемый за те же деньги Radeon HD 4670 заметно производительнее, не уступает новинке в плане функциональности и уже более года находится в продаже. Потому ее успех во многом зависит от разумной ценовой политики. Видеокарты GeForce 210 скорее будут конкурировать лишь с интегрированными решениями. В целом представленные новинки вряд ли могут всерьез заинтересовать пользователя, который частенько запускает игры на своем PC.

У нас достаточно давно не было серьезных поводов возвращаться к теме покупки оптических приводов. В последнее время DVD±RW используются все реже, хотя пока и остаются обязательным атрибутом настольной системы. Потому откровенно не радует заметное увеличение цены этих устройств. Еще пару месяцев назад «писалку» можно было приобрести за $25-30, теперь же предложений дешевле $40-45 практически не осталось. Всему виной колебания спроса в период экономической неопределенности, в результате чего серьезно снизились объемы выпуска компонентов для оптических накопителей. Возник дефицит, и, как следствие, - выросли цены. Надеемся, что явление это временное, и производители не примут как должное теперешнюю стоимость DVD±RW.

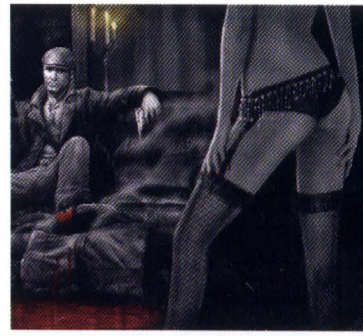
Top 5

ждем в декабре

Саботажи, послушники, осады, вражьи засланцы и любящие отцы

Чем дальше, тем длиннее становятся названия игр. Уцепившись за громкое имя, разработчики и издатели дополняют его подзаголовками, и, возможно, не за горами тот день, когда наименования всех игр будут содержать если не двоеточие, то тире или как минимум порядковый номер.

01



The Saboteur

Не то чтобы Шон Девлин собирался участвовать во Второй мировой войне. Просто кто-то из нацистской верхушки умудрился испортить ему жизнь, и бывшему автомеханику ничего не остается, кроме как попытаться отомстить обидчикам. В результате герой ухитряется попортить немцам больше крови, чем все силы французского Сопротивления вместе взятые.

02

Disciples 3: Renaissance

Визитной карточкой серии Disciples можно назвать не только уникальный стиль оформления, но и принципиальную невозможность перемещать бойцов по полю боя. И если визуальная составляющая третьей части в общем-то похожа на предыдущие, то механика сражений изменится полностью, равно как и способ захвата новых земель и ресурсов.

03

The Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood

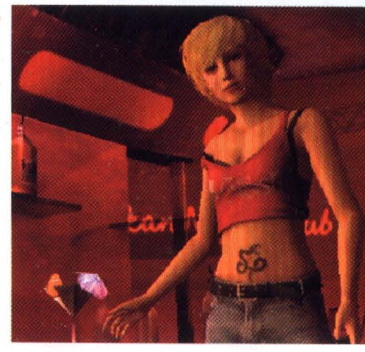
Второе дополнение к виртуальному Средиземью поднимет планку развития до 65 уровней, добавит титулы и умения, а также сильно расширит игровую площадь за счет легендарного Лихолесья. А любители рукоделия получат возможность самолично воссоздать артефакты Второй и Третьей эпох.

04

James Cameron's Avatar: The Game

На далекой Пандоре человечество обнаруживает богатые залежи полезных ископаемых. К сожалению, в довесок к обилию сырья люди получают агрессивно настроенное племя аборигенов на'ви, не испытывающих восторга от вторжения. В отличие от киноленты, где развитие событий предопределено, в игре геймер сам выберет, на чью сторону ему встать.

05



Silent Hill: Shattered Memories

Этот своего рода ремейк первой части Silent Hill вновь поведает историю Гарри Мейсона, разыскивающего свою дочь на улицах туманного городка. Но теперь вместо сражений с монстрами игрокам предстоит от них что есть духу убегать, преодолевая препятствия с помощью Wiimote. Нам обещают бесшовные уровни и массу путей их прохождения.

«НАЙБІЛЬШ ОЧІКУВАНА ГРА НЕ ЛИШЕ ЦЬОГО РОКУ, АЛЕ Й ВСЬОГО ДЕСЯТИРІЧЧЯ»

– OFFICIAL XBOX MAGAZINE

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE® 2

Листопад 2009

LIMITED EDITION
XBOX 360 ELITE
У ПРОДАЖУ В ОБМЕЖЕНІЙ КІЛЬКОСТІ

18
www.pegi.info

ACTIVISION.
activision.com

MODERNWARFARE2.COM

infinity ward

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty и Modern Warfare є зареєстрованими товарними знаками Activision Publishing, Inc. Всі права за[illegible]. Microsoft, Xbox, Xbox 360 і логотипи Xbox є товарними знаками групи компаній Microsoft. Музика Ханса Циммера. Всі інші товарні знаки і марки є власністю відповідних власників. Всі права захищені.
Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром». Розповсюджувач на території України – ТОВ «1С Мультимедіа Україна». Тел.: (044) 404 2636.

Jump in.

XBOX 360